MAGICKA RENCONTRE AVEC LES CRÉATEURS DU JEU ÉVÉNEMENT



NUMÉRO 242 - MAI 2011

WWW.JVN.COM

REPORTAGE EXCLUSIF

STAR WARS THE OLD REPUBLIC

ESSAYÉ CE JEU NOUS AVONS, LE MMO TIENT ENFIN SON ÉTOILE NOIRE

FOCUS DU MOIS



OPERATION FLASHPOINT : RED RIVER

UN PEU DE SIMU, BEAUCOUP D'ACTION ET PAS DE DÉCEPTION

BÊTA

DEAD ISLAND

Vous reprendrez bien une petite dose de zombies…

MATOS

La Radeon HD6990 testée
Remplacez votre disque dur sans soucis

TEST

RIFT

Définitivement la meilleure alternative à WOW… en ce moment



L 13925 - 242 - F: 6,95 €

Numéro 242 / Mai 2011 / FRANCE métropolitaine 6,95€ / BEL 8,50€ / DOM 8,50€ / RÉU 9,35€ / TOM Avion 1800 XPF / TOM Surface 1100 XPF / CH 14 FS / CAN 11,25 $ / LUX 8,50€ / MAR 83 DH / PORT cont 8,50€

JOYSTICK N° 242 - MAI 2011

Édité par Yellow Media
S.A.S. au capital de 1 218 475 euros,
Immatriculée au RCS de Nanterre B 388 330 417
Siège social : 101-109, rue Jean-Jaurès
92300 Levallois-Perret
Tél. : 01 41 27 38 38 Fax : 01 41 27 38 39
www.mesmagazinesfavoris.fr

Présidente Directrice Générale : Saghi Zaïmi
Directrice Générale, Finances et Administration : Jane Méline
Principal actionnaire : WM7
Directrice de la publication : Saghi Zaïmi
Directrice des ressources humaines : Marguerite Gautier/jobs@yellowmedia.fr
Directrice Marketing & Commerciale : Saghi Zaïmi
Directeur de Magazine : Xavier Levy
Prix au numéro : 6,95 euros

ABONNEMENTS
18-24, quai de la Marne – 75164 Paris Cedex 19
Tél. : 01 44 84 05 50 – Fax : 01 42 00 56 92
e-mail : aboyellowmedia@dipinfo.fr
Tarif France magazine mensuel 1 an (13 numéros) : 72,28 euros
Étranger Tél. : 01 44 84 05 50

RÉDACTION
Directeur des rédactions : Brice N'Guessan
Rédacteur en Chef : Jean-Pierre « Death Pote » Abidal
Chefs de rubrique : Fabio « Sundin » Bevilacqua, Sylvain « Lucky » Tastet
Secrétaire de Rédaction : Sophie « Rustine » Prétot
Première rédactrice graphiste : Érica « Mélusine » Denzler
Directeur artistique délégué : Vincent Meyrier

ONT PARTICIPÉ À CE NUMÉRO :
Michel « Yavin » Beck, Emmanuel « Tbf » Bézy, Kévin « Deez » Bitterlin, Damien « Savonfou » Coulomb, Jean-Marc « Boba Fett » Delprato, Cyril « Cyd » Dupont, Viviane Fitas, Jean-Kléber « Jika » Lauret, Guillaume « C_Wiz » Louel, Ioannis « Ysesen » Nikas, David « Kracoukas » Vandebeuque, Wilfrid Desachy.
Illustrations : Matthieu « Gruth » Guéritte

PUBLICITÉ
Tél. : 01 41 27 38 38 – Fax : 01 41 27 38 00
Directeur exécutif : Jérôme Adam
Directeur Commercial Pôle Jeux Vidéo : Vincent Saulnier
Directeur de Publicité : Didier Péchon
Directrice de Publicité : Sidonie Collet
Directeur de Clientèle : Willy Weingartner
Responsable trafic : Maguy Édouard

FABRICATION
Responsable de la fabrication : Philippe Perrot (philippe.perrot@yellowmedia.fr)
Chargée de la fabrication : Jessica Walter

DIFFUSION
Directeur de la diffusion : Vincent Alexandre
Responsable abonnement : Anne Cornet
Chef de produit vente au numéro : Jacky Cabrera
Vente d'anciens numéros : 01 44 84 05 50

Diffusion : MLP
Impression : Stige S.p.A.
Siège social : San Mauro Torinese (To).
Imprimé en Italie - Printed in Italy.
Dépôt légal : à parution.
Commission paritaire N° 0310 K 83973 -
ISSN : 1145-4806.







VALEURS SÛRES ?

Tout le monde le dit, le jeu vidéo est en pleine mutation. Nouveaux modèles économiques, évolution des systèmes de distribution, processus créatif revu… impossible de ne pas se demander ce qui nous attend dans les mois et années à venir. Non pas que nos étals soient remplis de bouses puisque depuis quelque temps les titres de qualité sont nombreux, mais ce qui me surprend réellement, c'est l'impression que les studios que nous considérions comme des valeurs sûres semblent de moins en moins des valeurs refuges. J'en veux pour exemple BioWare et le très décevant (pour ne pas dire déplorable) Dragon Age II. Alors que le premier volet était fidèle aux RPG à l'ancienne, tout en proposant une réalisation et un système de jeu moderne, le second volet est un titre sans âme et surtout, sans grand intérêt… idem pour les FPS à succès (Call of Duty, Medal of Honor ou encore Homefront) qui compensent leur manque d'intérêt et d'originalité par une réalisation plus ou moins impressionnante… En revanche, force est de constater que les « petits » studios réussissent à renouveler des genres que l'on pensait condamner à l'immobilisme. Magicka nous prouve qu'il est possible de créer un titre technique et fun avec un principe simple, Minecraft, qu'un seul individu peut divertir plus d'un million de joueurs avec un titre aussi original que pixélisé, et un mastodonte comme Dice semble bien décidé à ne pas se contenter de suivre la tendance mais réellement à apporter une certaine originalité aux FPS « réalistes ». Sans vouloir tirer la couverture sur la seule équipe de Joystick, il me semble évident que, plus que jamais, les joueurs de tous bords doivent se renseigner et ne pas se contenter d'acheter un jeu sur le simple nom de la licence ou de ses développeurs.

DEATH POTE

SOMMAIRE





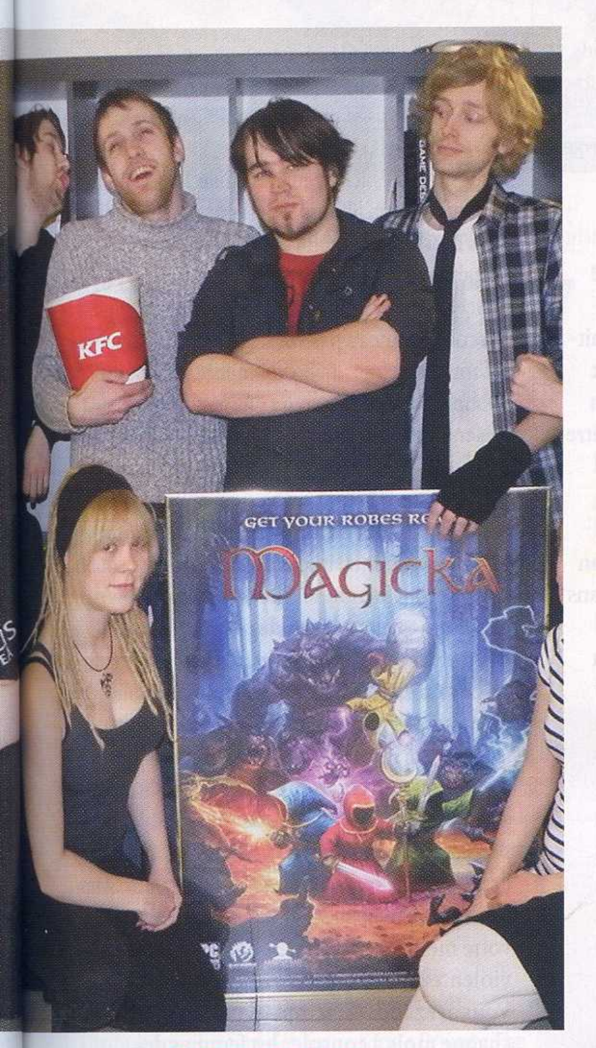
« The Old Republic fait preuve d'une redoutable efficacité en terme d'immersion. »

joystick

N° 242 Mai 2011



88 **TOTAL WAR : SHOGUN 2** Expert en la matière, Savonfou vous prodigue ses bons conseils.



40 **PATRIK LASOTA** Entretien avec le community manager d'Arrowhead (Magicka).

ÉCRIVEZ-NOUS



joystick
101-109,
rue Jean-Jaurès
92300 Levallois-Perret
Mail :
courrierjoystick@
yellowmedia.fr

Par excès de zèle, l'annonce du Joy 241 est arrivée trop tôt sur la toile. Du coup, quand nos sorciers l'ont fait disparaître, un vent de panique a soufflé sur le monde. N'ayez pas peur, il arrive parfois tard, Joystick, mais il arrive toujours !



Bonjour,
Tout d'abord merci pour ce merveilleux magazine, et au passage, je m****ceux qui critiquent votre plume (rapport à d'anciens courriers publiés). Ensuite je souhaiterais râler un coup parce que j'ai eu la mauvaise idée de tester la bêta multijoueur de Crysis 2. J'aimerais juste préciser que je n'ai pas une grande expérience dans les jeux vidéo (ce qui me pousse d'ailleurs à vous lire) et que donc mon jugement peut en pâtir. J'ai tout simplement trouvé que ce multijoueur est une vague copie d'un Call of Duty : on choisit nos armes pendant nos respawns, il y a une killcam, les modules que l'on choisit pour notre nano combinaison me font bêtement penser aux atouts, etc. Et puis où sont passées ces cartes grandioses où l'utilisation d'un hélicoptère et d'un char était possible ? La première chose qui m'est venue à l'esprit quand j'ai découvert les cartes de Crysis 2, c'est que Crytek avait des comptes à rendre à une association de claustrophobes : on étouffe ! Et enfin autre mauvais point que je trouve important, à force d'avoir le mode force en permanence, on a tout simplement l'impression qu'il n'existe pas. Je ne dis pas qu'il fallait tout copier/coller sur le Crysis 1 mais cela dit, garder l'originalité de son multijoueur en y ajoutant un système de progression qui manquait au premier opus aurait été, à mon goût, une meilleure chose. Est-ce possible qu'après avoir vu les bénéfices gigantesques des créateurs de Call of Duty, les pensées de Crytek aient convergé vers un attrait du gain et non plus vers une envie de développer un jeu frais et innovant ? Mon humble avis répond oui.

Nytrangel

PS : J'ai beau avoir cherché je ne trouve pas le qualificatif d'un adorateur de la loutre… un loutrophile ?

JOYSTICK : **Cher Nytrangel,**
Vous nous défendez spontanément ? Merci, nous sommes touchés. Votre dévouement fait chaud au cœur, et promis, le jour où Joystick lance une guerre contre la ville de Rungis, on vous balance en première ligne (il paraît qu'être martyre, c'est vachement gratifiant). Sinon, pour ce qui est de Crysis 2, tout ce que vous dites est juste. À défaut d'avoir retourné sa veste, Crytek a sans doute troqué son blouson en cuir contre une veste demi-saison, plus dans l'air du temps. La peur des vilains pirates PC « qu'ils sont trop féroces », le déplacement du marché vers les consoles de salon et surtout, l'exemple envoûtant d'un Call of Duty qui fait pleuvoir les millions d'un claquement de doigts font qu'effectivement, Crysis 2 se « CoD-ise ». Mais voyons les choses en face : 99 % des FPS ne sont-ils pas bâtis sur les mêmes mécaniques ? Vu le manque d'imagination des développeurs mastodontes, juger un FPS multi triple A aujourd'hui se résume presque à déterminer si tel ou tel jeu est une bonne copie de CoD ou pas. C'est déprimant, non ? Mais rassurez-vous, grâce à Joystick, les loutrophiles sauront toujours séparer le bon grain de l'ivraie.

Cher Joy,
Depuis quelque temps, mes relations avec ma boîte aux lettres se tendent. J'appréhende tous les jours un peu plus de découvrir son contenu. J'attends mon Joystick de mars… mais RIEN ! Je suis passé chez mon libraire pour voir… Il l'avait !!! Mais moi pas !! Complot de la CIA visant à me déstabiliser ?? Laxisme de mon facteur ?? Impatience de ma part ? (Je sais me remettre en cause !) Ma coloc ne me l'a pas volé. C'est sûr. (Je l'ai tabassée tout de même…). Je crois que je suis toujours abonné, non !?! Au secours Obi-Wan Kenobi, vous êtes mon seul espoir…

Un lecteur désespéré !

JOYSTICK : **Tout doux, princesse ! Il arrive que la poste galactique impériale ait ses petits soucis comme tout le monde. Pire, elle sert parfois de planque à quelques crapules en cavale qui, la Loutre nous protège, « égarent » à l'occasion un pli ou deux. C'est malheureux mais ça, nous n'y pouvons pas grand-chose (à moins de racheter ladite poste impériale, mais quand écririons-nous le mag en ce cas ?). Cela dit, si après avoir attendu votre Joy plus que de raisonnable, vous pensez définitivement avoir été oublié, roulé dans la farine ou pire, désabonné, un petit coup de fil ou un mail au service abonnement reste votre meilleur recours. Et de grâce, ne violentez plus vos charmantes colocataires. Vous avez idée du temps que perd Savonfou chaque mois à consoler les femmes des lecteurs de Joy ? Si vous ne le faites pas pour elles, faites-le pour lui.**

VU SUR LE BLOG

Aux yeux du lecteur, le calendrier de Joystick reste l'un des mystères les plus nébuleux qui soient. Pourtant il est très clair, nous sommes dans le mois de l'ornithorynque.

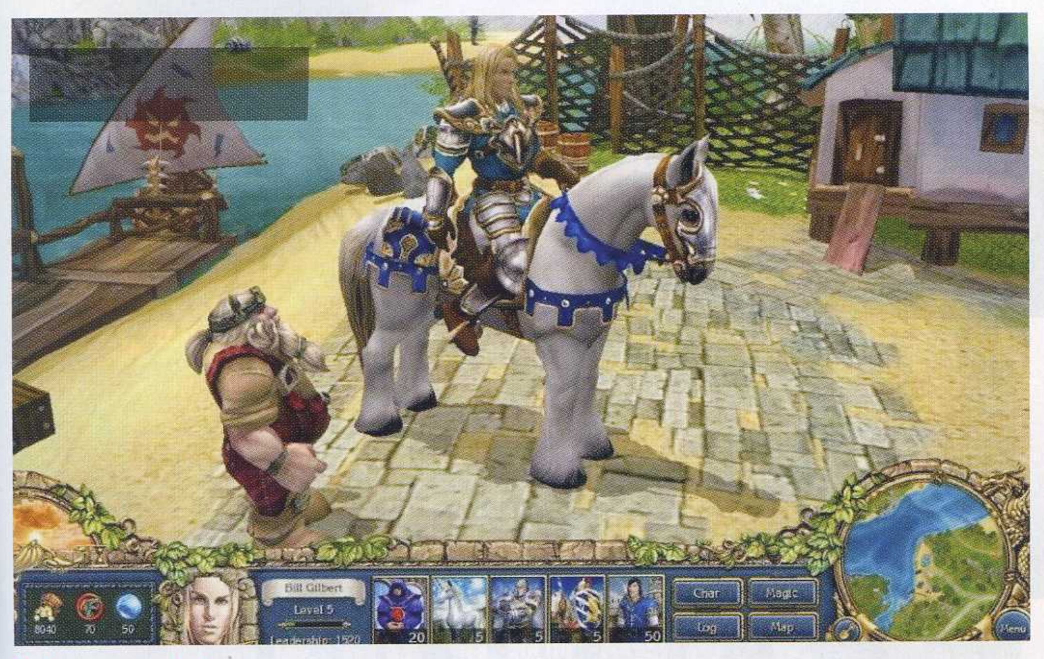
Hello tout le monde, je suis abonné à Joystick et je n'ai toujours pas reçu le numéro d'avril, alors que d'habitude à cette date, si. Étrange…
Novah. Ce qui est le plus étrange c'est d'attendre le numéro d'avril au mois de mars. En fait Joystick n'utilise plus le calendrier grégorien, il tourne au calendrier républicain. On devrait recevoir le numéro de Germinal dans peu de temps je pense…

Zonka



VOTRE DVD

La popularité du Père Noël est surfaite. **Joystick vous fait 13 cadeaux par an** et nous ne recevons pas un merci, pas même un mojito. En fait, ce DVD, vous ne le méritez pas !



Le jeu complet

Genre Stratégie tour par tour - **Éditeur** 1C- **Développeur** Katauri interactive - **Site** www.kings-bounty.com

King's Bounty The Legend

Pour les plus jeunes d'entre vous, King's Bounty n'est rien d'autre qu'un plagiat russe d'Heroes of Might & Magic. Et pourtant ! Il est bien plus que cela, il est tout simplement le HoMM 0, le prélude d'une série légendaire. En lisant ce nom, les vétérans de la guerre des plateformes ne pourront s'empêcher de laisser couler une petite larme de nostalgie. Car c'est dans les studios de 3DO, en 1990, que naquit le petit King's Bounty. À l'époque, son succès fut tel qu'on pouvait y jouer sur n'importe quelle machine, de l'Apple II à la Megadrive, en passant par ces merveilleuses bêtes que furent l'Amiga 500 et le Commodore 64. En ce temps-là, KB avait de gros pixels et affichait des sprites fixes en quatre ou cinq couleurs, mais son concept faisait déjà mouche. Avec votre avatar, vous arpentiez le monde pour recruter des gobelins, des elfes, des fées et autres dragons dans le seul but de terrasser les saligauds qui cherchaient à planter leurs lames rouillées dans l'auguste personne de votre souverain.

Pour le Roi Merlin !

Dix-huit ans plus tard débarque King's Bounty The Legend, et Joystick, ferme mais juste, lui octroie un joli 7/10. Trois ans ont passé depuis ce verdict, mais l'intérêt du jeu n'a pas pris une ride. Plus étonnants en revanche, ses graphismes n'accusent pas trop le poids des ans non plus, grâce à un design cartoon qui ne lésine pas sur les personnages extra-larges. Dans la plus pure tradition des softs de stratégie tour par tour, les combats se déroulent au... tour par tour. Mais contrairement à Heroes of Might & Magic, les phases d'exploration se jouent « en temps réel ». En clair, lambiner peut s'avérer mortel puisque les hordes d'ennemis peuvent, et vont, vous courser sur la carte. De même, notons qu'ici le gameplay se repose largement sur un système de quêtes secondaires à mendier auprès de divers PNJ qui tantôt vous enverront terrasser un dragon, tantôt... soigner une vache. Ben oui, que voulez-vous ! C'est pas parce qu'on est un chevalier qu'il faut forcément n'accomplir que des faits d'armes incroyables ! Il faut savoir servir le peuple, humblement. Le protéger des bandits, escorter ses récoltes, et nouer les lacets de ses mômes avec le même dévouement. C'est du moins ce que me disait mon tuteur en1428, quand je préparais l'école des paladins de Montluçon. Maintenant que vous avez fait connaissance, je vous laisse avec votre jeu, moi je vais aller dépoussiérer mon Amiga.

ET AUSSI...

Jeux indé

Votre maman l'adore

Non maman, je ne te prêterai pas mon PC ce soir pour jouer à Spring Up Hamony en LAN avec tata Martine. Je sais que tu aimes le patchinko et les casse-briques, du coup je comprends que ce jeu soit LE jeu de ta vie, mais bon sang, je bosse sur ce PC, maman ! Comment ça je suis privé de PC ? Mais j'ai 28 ans, maman, je paie des impôts. Tu ne peux plus faire ça... Et rentre chez toi, par pitié.



Mods

Indémodables

Parce qu'il avait trop de temps libre, Cambragol a designé un abri pour Fallout New Vegas. Le Vault 24, que vous trouverez sur votre DVD (car il est vôtre et vous êtes à lui), comporte pas moins de... 250 salles. Pas 249, pas 251, 250. C'est proprement inimaginable. En comparaison, les autres mods présents sur ce DVD, comme First Strike ou Undershell, méritent à peine que nous les citions.



Genre MMORPG
Éditeur EA
Développeur BioWare
Site www.swtor.com
Sortie 2011

STAR WARS : THE OLD REPUBLIC

YODA CE JEU APPROUVE !

Je pensais m'envoler pour une galaxie très très lointaine, mais le voyage vers Coruscant coûtant un bras, c'est finalement à Austin que j'ai posé mes valises. Austin, un des fiefs de BioWare, où le développeur prépare ardemment la sortie de son prochain bébé : Star Wars : The Old Republic.



L'agent se cache derrière un rocher, et le chasseur de primes, derrière un lance-flammes.

Figurez-vous qu'à la rédaction, nous n'avons aucun vrai fan de Star Wars. On a des fans de League of Legends, pleins… On a des fans de WoW, également… Des fans de Mario, la pizzeria en bas de l'immeuble, mais force est de constater que nous sommes passés complètement à côté de la saga épique de George Lucas. Il y a bien eu Savon, qui, un jour, s'est promené dans les rédactions avoisinantes en poussant des cris de Chewbacca, mais c'était là plus le résultat d'un pari d'alcoolique que d'une réelle passion pour la charmante boule de poils. Et pourtant, malgré ce maigre bagage, et après seulement deux jours en immersion sur le MMO de BioWare, j'ai l'impression de connaître l'univers du bon George sur le bout des doigts : ses secrets, ses intrigues politiques, ses codes. Clairement, il me sera difficile de vous dire dès maintenant si Star Wars : The Old Republic sera en mesure de tenir la distance face à ses principaux >>>

« Une chose semble déjà acquise : le titre fait preuve d'une redoutable efficacité en termes d'immersion sur les premières heures de jeu. »

À SAVOIR

1 Les événements relatés dans SWTOR se situent 300 ans après ceux de KOTOR.

2 Chaque classe de personnage dispose d'un scénario unique, et de choix moraux qui pèseront sur la suite de l'aventure.

3 La sécurité de BioWare a dû venir me déloger de mon clavier le dernier jour de la visite. J'ai défendu chèrement ma peau !

Toujours deux ils sont : l'agent secret et sa bimbo.

>>> concurrents, WoW en tête. Mais une chose semble déjà acquise : le titre fait preuve d'une redoutable efficacité en termes d'immersion sur les premières heures de jeu. La raison en est simple et tient à ce que j'appellerai la « BioWare's Touch ». Et pour bien comprendre de quoi il s'agit, il me paraît nécessaire de vous rappeler brièvement en quoi consistent les premiers pas du joueur lambda dans un MMO moderne classique.

C'EST LA FÊTE À BOBA !

Bien sûr, comme moi, vous rêvez tous d'endosser le joli manteau du guerrier Sith, de respirer tel un phoque asthmatique, et de lancer des « Je suis ton pèèère » à tort et à travers. Bien sûr, sur un plan purement esthétique ou roleplay, ça en jette. Mais si vous cherchez un personnage qui en a, un as de la survie, un homme pour qui l'efficacité n'est pas un vain mot, c'est probablement plus vers le chasseur de primes qu'il faudra vous tourner. Attaché tout autant à sa liberté d'action qu'à son portefeuille bien rempli, l'ancêtre de Boba Fett propose un arsenal offensif et défensif sans égal, allant du bouclier cinétique, au lance-flammes, en passant par le jet pack ou le grappin paralysant. Sans oublier le fin du fin : le lance-roquettes fixé sur le poignet, un équipement qui fera de vous la coqueluche des soirées guindées de la planète Hutta.

Extrait du manuel du parfait farmer, page 12 : « Une fois votre personnage créé, vous devrez vous lancer dans une course effrénée aux quêtes insipides et aux loots qui claquent, et ce, dans un seul but : sortir au plus vite du cloaque ennuyeux des joueurs de bas niveau et vous élever vers de plus nobles occupations. Chemin faisant, vous n'oublierez pas de vous familiariser avec les diverses caractéristiques de votre avatar, points forts et faibles, et dans la mesure du possible, tenterez de passer outre des kilomètres de textes indigestes pour vous informer un poil sur l'univers qui vous entoure. » Bien sûr, ma description est volontairement peu engageante, mais reconnaissez qu'on n'est pas si loin que cela de la vérité, et qu'en matière d'immersion, le genre MMO doit beaucoup plus à des classes bien pensées, un univers graphique attrayant, et la promesse d'un endgame qui poutre, qu'à la profondeur des quêtes ou la personnalité des autochtones rencontrés. Un constat qui a visiblement fait réagir les p'tits gars de chez BioWare. En effet, n'étaient-ils pas connus et reconnus pour leur maîtrise du storytelling ? N'ont-ils pas déjà prouvé leur capacité à capitaliser sur cet aspect du gameplay avec des titres comme Mass Effect, ou Dragon Age ? La messe était dite ! BioWare se devait de remettre un peu de RPG dans ce monde qui en manquait tant, et de donner au joueur la possibilité non pas d'incarner un énième DPS



Ils ont de drôles de chiens chez Bioware.

assoiffé de richesse et de puissance, mais de partager les tribulations et les doutes d'un véritable héros. Et c'est donc assis dans mon fauteuil en cuir, un demi-donut en bouche, que j'ai fait la connaissance de Tom Croute (rires enregistrés ON), un agent impérial charismatique, et nouvellement affecté sur la planète Hutta.

Pourtant, je l'avoue, ce que je voulais au départ, c'était incarner un pur et brave défenseur de la lumière, brandir un sabre laser et lancer des «Encore progresser tu dois, jeune Skylucky». Mais Tom a vite su me convaincre que mon avenir était ailleurs. Et à peine son pied avait-il effleuré le sol du spatioport, que déjà, de mystérieux ordres impériaux tombaient sur son holographe : il devrait s'attirer les faveurs du clan de Nemro the Hutt, un grand ponte chez les mafieux en forme de limace, et le convaincre de rejoindre l'Empire

« C'est l'introduction d'une véritable notion de choix dans les quêtes qui va venir révolutionner l'aspect PvE de ce MMO. »

dans sa lutte contre la République et tous ces fourbes de Jedi bien-pensants. Projet audacieux, certes, mais l'ami Tom a l'habitude : séduction, trahison, corruption, sont le pain quotidien d'un agent impérial. D'ailleurs, pour les besoins de sa mission, il est affublé d'une nouvelle identité, celle de Red Blade, un mystérieux pirate en cavale. Évidemment, je pourrais vous dire que notre héros saura très vite trouver en Jarvis, le bras droit de Nemro, un parfait point d'entrée, l'homme traînant derrière lui un certain nombre d'encombrants secrets. Je pourrais continuer en vous révélant qu'après avoir approché Jarvis, Tom préférera l'assassiner, pour mieux prendre sa place aux côtés de Nemro. Mais ce serait d'une part, gâcher le plaisir de vous laisser découvrir tous les méandres du scénario concocté autour de l'agent impérial (chaque classe de personnage aura du reste droit à sa propre histoire). Et d'autre part, ma réalité pourrait finalement différer quelque peu de la vôtre. Car au-delà des cinématiques qui agrémentent chacune de vos conversations, au-delà d'une intrigue aux multiples rebondissements, c'est l'introduction d'une véritable notion de choix dans les quêtes qui va venir révolu- >>>



L'armement du chasseur n'aura rien à envier aux fameux sabres laser.



Différents buffs seront disséminés à travers les zones de Battleground.



Zwing ! Zong ! Piou Piou Piou ! (Rassurez-vous, les bruitages en jeu seront bien meilleurs).

Les phases de combat spatial resteront optionnelles.

>>> tionner l'aspect PvE de ce MMO. Ainsi, en me basant sur mon précédent exemple, vous pourrez décider du sort de Jarvis : soit le tuer en bon soldat impassible de l'Empire que vous êtes, soit l'épargner en lui faisant promettre de se faire oublier loin, très loin, en échange de quelques crédits galactiques. De même, un peu plus tard, lorsqu'un certain Burrock vous demandera de l'aider à sortir son ami du cercueil de carbonite dans lequel il est retenu prisonnier (petit clin d'œil à l'épisode 5 ?), vous pourrez accepter de le faire, pour décider en fin de compte de revendre l'individu au premier chasseur venu et empocher une prime. Et de la même manière que toute peine mérite salaire, toute action de votre part va entraîner des conséquences en jeu.

C'est là qu'intervient la barre d'alignement. Sous ce nom un peu barbare se cache la représentation graphique de vos différentes actions, qui seront tournées, selon vos croyances, vers le bien ou le mal, ou vers le côté lumineux ou obscur de la Force. Quelle que soit la direction que vous prendrez, cet indicateur vous apportera des titres, comme Darth Bidule, ou Master Truc, un accès à des équipements spéciaux ou des options de personnalisation supplémentaires, et pourquoi pas, des aptitudes inédites, même si ce dernier point demeure encore en débat au sein de l'équipe de développement. Mais une nouvelle fois, plus encore que des statistiques ou des compétences, ce système apporte une réelle plus-value en termes d'immersion, puisqu'il influence la manière dont certains PNJ vont vous considérer. Un agent qui accomplirait sa mission, mais laisserait des témoins derrière lui, se verrait clairement vilipendé par son supérieur pour son trop grand respect de la vie. De même, un Jedi qui sauverait la République en exterminant au passage la moitié de la population civile d'une planète, se verrait signaler qu'il file droit vers le côté obscur, et que bon, c'est comme croiser les effluves : c'est mal !! Évidemment, le système a ses limites : un Jedi ne pourra pas passer dans la faction adverse façon Anakin Skywalker, mais les dialogues et l'ambiance des cinématiques, sont suffisamment

GENTLEMAN-FARMER

Avec l'introduction d'une grosse louche de RPG dans son MMO, BioWare tire enfin un trait sur cette vilaine habitude qui consiste à nous faire progresser en rassemblant bêtement des morceaux d'animaux ou des ingrédients insolites. Bien sûr, vous devrez farmer, mais beaucoup moins que dans la plupart des MMO, et surtout, la chose sera amenée de manière plus subtile. Ainsi, on pourra vous demander, par exemple, d'empoisonner l'eau d'un camp de rebelles, et forcément, vous devrez vous débarrasser de quelques gardes au passage. Mais ce ne sera pas une obligation, notamment si vous disposez des compétences de camouflage d'un agent impérial.



Et je ne vous parle même pas des gars qui s'occupent de la sécurité.

››› crédibles pour donner le change. Par ailleurs, les donneurs de quêtes ne seront pas les seuls PNJ à être affectés par votre comportement : vous devrez également prendre soin de ne pas froisser vos compagnons. Car c'est encore là une des marottes de l'ami BioWare : vous coller des compagnons dans les pattes à chaque nouveau jeu. Et pas question d'aller les acheter comme une vulgaire mule à la supérette du coin ! Chacun se présentera à vous selon une approche logique, et demandera toujours un petit effort de rhétorique et de séduction avant d'accepter de faire un bout de route avec vous. En échange de quoi vous obtiendrez, outre un soutien moral, et éventuellement, quelques aventures coquines, une précieuse aide logistique : soin, protection, ou DPS supplémentaire. Vous pourrez aussi lui enseigner des compétences de crafting, l'équiper tel un Mon Petit Poney, ou l'envoyer en mission pour récupérer des ressources ou négocier la vente de quelques objets superflus.

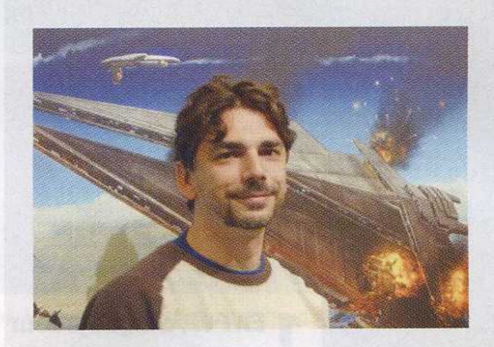
Bon, je parle, je parle, mais j'imagine que vous devriez commencer à vous interroger : « L'immersion, la scénarisation, plus de RPG... Tout cela, c'est bien joli, mais quand est-ce que l'on va parler un peu de MMO ? ». Effectivement, vous avez raison : durant les dix premiers niveaux du jeu, le fait est que l'on navigue plus ou moins dans sa bulle. On prend plaisir à découvrir l'univers qui nous entoure, graphiquement très soigné, soit dit en passant. On forge à force de décisions les premiers traits de caractère de notre personnage, et l'aspect MMO, quant à lui, n'intervient vraiment qu'avec l'arrivée des premières instances, baptisées « Flashpoint », et qui requièrent, pour être parcourues, la formation d'un groupe. Dès lors, on sort quelque peu de cette ambiance roleplay pour retrouver des mécanismes de gameplay propres au genre : le système de loot, l'attribution d'un rôle dans l'équipe pour chacun (soigneur, tank, ou DPS), l'élaboration de stratégies pour aborder les packs de mobs dans les meilleures conditions possibles. À ceci près que même si elle est moins présente, la volonté de conserver une certaine crédibilité demeure. Prenez le principe de l'aggro par exemple. Si l'on raisonne en termes de roleplay, cet artifice ne signifie pas grand-chose. Un monstre ne va pas venir vous frapper simplement parce que vous lui tirez la langue, ou que vous lui demandez gentiment, surtout s'il réalise qu'en se débarrassant du seul soigneur, il a de grande chance de vous exterminer jusqu'au dernier. On expérimente donc un système plus subtil, qui fera, par exemple, qu'un chasseur de primes pourra endosser le rôle de tank non pas par sa capacité à gérer cette fameuse aggro, mais grâce au champ de protection qu'il générera, et qui absorbera les dégâts causés aux camarades proches de lui. Vous voyez la nuance ? ›››

ET PENDANT CE TEMPS, DU CÔTÉ OBSCUR...

Emmanuel Lusinchi,

Associate lead designer

« Lucky t'a bien formé, jeune Kracou... Tu sais maîtriser ta peur. Montre-moi donc tes questions ! »
« Heeuuu... »



JOYSTICK : **Pourriez-vous nous en dire plus sur votre rôle dans le développement de SWTOR ?**
Emmanuel Lusinchi : En fait, je travaille en étroite collaboration avec James Ohlen (ndlr : le directeur artistique), et mon rôle est assez polyvalent : je me penche sur les parties du jeu qui posent problème et je tente de trouver des solutions à court et long termes. Parfois il s'agit du design des combats, des outils de développement, et plus récemment, du crafting. Des fonctions que j'avais déjà occupées sur Dragon Age Origins, et Jade Empire.

Jusqu'où va la notion de choix ? Un Sith peut-il devenir bon ?
Hmmm... Être un bon Sith ou un mauvais Jedi ne peut pas vous faire changer de camp, mais cela peut vous mettre dans une position peu appréciable vis-à-vis de votre hiérarchie, mais pas seulement. Par exemple, l'un des compagnons de la classe Sith est très impressionné par la force et la puissance. Et si vous faites preuve de faiblesse, même devant un Seigneur, il se mettra à vous détester. Le système de conséquence affecte de très nombreux aspects du jeu, dont certains n'ont pas encore été révélés.

JOYSTICK : **À propos des compagnons, justement. Combien pourra-t-on en gérer ?**
En fait, il vous est possible d'en recruter plusieurs durant votre carrière, mais en mission, seul l'un d'eux peut vous accompagner. Un groupe plus important est difficilement gérable en temps réel et aurait réduit l'intérêt de jouer en groupe. En revanche, un compagnon unique apporte une vraie plus-value : des compétences additionnelles, évidemment, mais aussi le fait d'avoir un témoin de nos actes, qui puisse porter des jugements.

SWTOR s'oriente clairement sur le PvE, avec de nombreuses séquences de phasing... Le fait d'être en concurrence direct avec WoW a-t-il influencé le développement ?
SWTOR a profité de nombreuses influences, comme de la maîtrise de BioWare en matière de RPG, et bien sûr, le titre de Blizzard nous a inspirés sur certains points. Si quelque chose fonctionne et que les joueurs l'apprécient, il n'y a pas d'obligation à en changer. Vous savez, le monde du jeu vidéo est assez petit. Les gens de Blizzard apprécient nos jeux, et inversement. Il nous arrive de travailler avec eux, et on a d'excellentes relations.

On sent énormément la patte de BioWare dans le jeu. Quelle aura été la participation des anciens de Mythic ?
Mythic est maintenant complètement intégré à BioWare, donc ils nous ont apporté leur expertise dans de nombreux domaines, que ce soit sur un plan purement technique, ou sur l'équilibrage, notamment dans la partie PvP.

Le PvP en Battleground proposait du 8 vs 8. C'est une limite, ou le nombre de joueurs pourra être étendu, sur d'autres terrains de jeu par exemple ?
Sur le PvP, nous avons fixé des limites claires pour améliorer au mieux l'expérience des joueurs. Par exemple, certains désactivent toutes les options graphiques pour gagner un petit plus en termes de réactivité. Dans cette optique, nous avons volontairement réduit la qualité des environnements sur les battleground PvP par rapport aux zones PvE. C'est important d'offrir des conditions agréables, ne pas promettre du 32 vs 32, et d'avoir au final un retour négatif. Pour le moment, c'est 8 vs 8... ça peut changer.

1

ÉGALEMENT DISPONIBLE SUR WOOKIEPÉDIA...

LES DÉBUTS DE L'AGENT ET DU CHASSEUR DE PRIMES

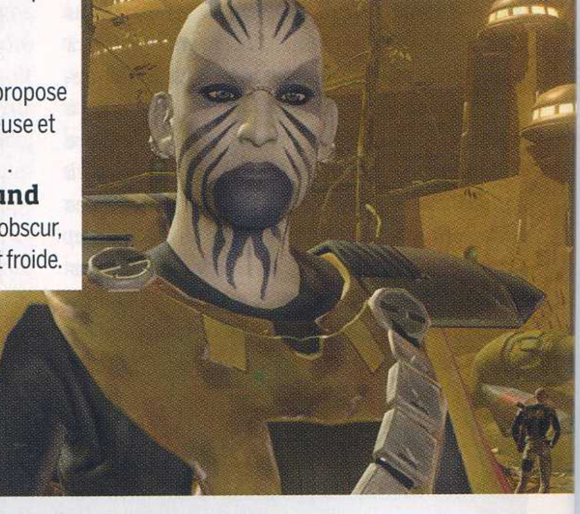
1 En PvP, chaque joueur sera récompensé en fonction de sa spécialisation, et pas seulement sur le nombre d'ennemis tués.

2 Pour sa première mission, l'agent impérial devra troquer son costume étriqué pour une panoplie de pirate intersidéral.

3 La planète Hutta propose une ambiance marécageuse et humide...

4 Tandis que Dromund Kaas, berceau du côté obscur, sera nettement plus sombre et froide.


2


3


4



« Attention, il y a un seigneur Sith derrière vous ! » - « C'est bon, tu nous prends pour des jambons, ou quoi ? »

« Le fait est que l'on navigue plus ou moins dans sa bulle [...] Et l'aspect MMO, quant à lui, n'intervient vraiment qu'avec l'arrivée des premières instances. »

On pourrait citer, comme autre exemple, la gestion des dialogues. Lorsqu'un groupe entre dans une discussion, chacun des membres vote pour la réponse qui sied le mieux à son caractère. Les réponses sont ensuite pondérées par un jet de dés, et la phrase gagnante est balancée au visage de l'interlocuteur. Un système qui laisse présager quelques discussions houleuses puisque, rappelons-le, dans SWTOR, les paroles sont lourdes de conséquences. Par la suite, d'autres éléments viendront compléter la partie MMO : la gestion d'un vaisseau spatial, différent pour chaque classe, et personnalisable, l'extension de son panel de compétences, qui s'enrichira de trois nouveaux arbres dès le niveau 10, permettant à chacun d'affiner son style de jeu, et bien sûr, la possibilité de se friter entre amis si l'envie vous en prenait. Nous avons d'ailleurs pu tester une arène en 8 contre 8 (journalistes contre développeurs, en gros) intitulée « Aldraan Civil War », où chaque camp devait lutter pour s'emparer de trois tourelles de défense : l'Empire pour les empêcher de tirer sur les croiseurs en approche, et la République pour, au contraire, faire feu sur les vilains intrus. C'est sympa, assez nerveux, mais pour le moment assez anecdotique comparé aux moyens investis dans l'aspect PvE du jeu. Ce qui m'amène doucement mais sûrement à la conclusion de ce papier : SWTOR a évidemment l'ambition de conquérir de nombreux cœur de joueurs, et considérant mes premiers pas sur le jeu, ça ne devrait pas poser de problème. Les conserver, en revanche, sera une autre histoire. Certes, on nous promet une scénarisation jusqu'au niveau maximum du jeu (50, aux dernières nouvelles), et le fait que chaque classe dispose de sa propre intrigue, donnera sans aucun doute des envies de reroll à plus d'un fan. Mais le titre, payant sous forme d'abonnement, rappelons-le, devra sans doute proposer plus, et en l'absence d'un endgame de poids, il risque de lasser rapidement les plus hardcore gamers d'entre nous. C'est pourquoi je vous propose d'entamer ce petit hymne à l'attention de nos amis texans : « Allez, les gars, encore un petit effort, vous y êtes presque ! ».

KRACOUKAS

MY NAME IS CROUTE... TOM CROUTE

L'agent impérial fait partie des quatre classes jouables côté Empire, avec le bounty hunter (également à l'honneur durant cette présentation), le guerrier Sith, et l'inquisiteur Sith. Alors que ces deux derniers occupent généralement le haut de la pyramide de commandement, et réduisent leurs apparitions publiques au strict minimum, l'agent, lui, fait partie de ses petites mains qui font tourner la machine impériale sur le terrain. Roublard comme un Savonfou, il préférera souvent, lorsqu'il s'agira de se débarrasser d'un adversaire gênant, l'attaque à distance ou par surprise. En témoignent ses compétences qui tournent autour des tirs longue portée, des aveuglements et des pièges explosifs. Autre particularité : sa capacité à utiliser son environnement comme couverture. Ainsi protégé, il réduira considérablement les dommages subis. Au niveau 10, l'agent pourra devenir opérationnel, versé dans l'art du camouflage et les techniques médicales, ou un sniper, dont le rôle paraît tellement évident qu'il semble inutile de vous le décrire en détail. Notons enfin qu'une fois pris dans la tourmente d'un combat au corps à corps, l'agent impérial aura l'espérance de vie d'un hérisson sur l'autoroute A6 un week-end de retour de vacances.

SANG
DÉDAIN
AMOUR
PEUR
ESPOIR

Le temps du chaos ultime est arrivé. Les puissantes forces s'affrontent dans une lutte pour le pouvoir et l'influence. Les Royaumes du Nord mobilisent leurs armées et se préparent pour la guerre. Mais elles ne sont pas assez nombreuses pour stopper une sanglante conspiration.
Un homme est en train de traquer les Rois. Chaque tentative d'assassinat intensifie le chaos...
La cruauté et la violence n'ont jamais été aussi présents !

THE WITCHER® 2
ASSASSINS OF KINGS

UNE HISTOIRE IMMERSIVE, MATURE ET NON-LINÉAIRE

Vivez une aventure complexe dans laquelle chaque décision peut avoir de graves conséquences. Une aventure intense, chargée d'émotions, mature et non-linéaire qui vous offrira plus de 40 heures de jeu, et 16 fins différentes !
Vos décisions auront un impact sur vos relations avec les autres personnages et la communauté toute entière, elles pourront aussi influencer la situation politique du monde dans lequel vous évoluez.

CAPTURE D'ECRAN

CAPTURE D'ÉCRAN

DES AFFRONTEMENTS DYNAMIQUES ET TACTIQUES

Expérimentez un système de combat spectaculaire, dynamique et brutal qui vous offrira de nombreux choix tactiques. Remportez vos batailles en combinant habilement parades, esquives, ripostes et pouvoirs magiques dans le plus pur style RPG !

UN MONDE VASTE ET RÉALISTE

Traversez un monde gigantesque exceptionnellement réaliste ! Explorez des lieux extrêmement variés, dont le majesteux château La Valette, le village nain de Vergen, des garnisons, des forteresses, des anciennes forêts, ou encore le port de Flotsam.

CONTENU PREMIUM - PRIX STANDARD.

- le DVD du jeu The Witcher 2
- le manuel du jeu
- le making of relatant tous les détails sur la création du jeu et toutes les vidéos qui ont été produites
- la bande son officielle
- le guide pour tous les fans de RPG
- la carte du monde
- un pamphlet et une pièce de métal authentique provenant de l'univers de The Witcher
- deux figurines papercraft exclusives

Pré-commandez The Witcher 2 dès maintenant pour bénéficier de bonus exclusifs*

SORTIE LE 17 MAI 2011



GAMEKULT

"Le jeu de CDProjekt mérite toujours son statut de jeu de rôle le plus prometteur de 2011 sur nos machines"

"JEU PC LE PLUS ATTENDU DE 2011"

joystick

"The Witcher 2 est beau, surprenant, magnifique, détaillé à l'extrême, bref, un vrai travail d'orfèvre"

CDPROJEKT





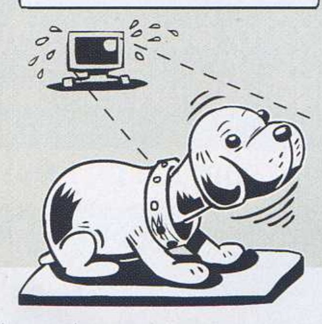
NEWS JEU 30
The Darkness débarque sur P… avec la ferme intention de s'im… poser comme un des meilleurs FPS horrifiques. Présentation.

Opinion

PAR YAVIN

Haut, bas, gauche, droite

La frénésie semble un peu retombée mais si l'on doit tirer des conclusions de l'année 2010, c'est que l'industrie du jeu vidéo veut que l'on bouge, que l'on sautille et que l'on ait l'air parfaitement ridicule devant tous nos potes. Du moins, sur consoles, car sur PC, faire bouger un joueur est autrement plus difficile non pas parce que c'est une grosse feignasse mais principalement en raison de la manière dont est agencé l'espace de travail. Voilà peut-être la clé du problème, le PC sert quasiment toujours à travailler et se voit donc placé sur un bureau, complété d'une chaise confortable et d'une ergonomie pensée pour y passer de longues heures. Difficile, pour ne pas dire impossible, de nous convaincre de nous lever pour nous mettre à sauter sur un pied afin d'attraper des pastèques et des bananes. Reste que l'on aimerait bien disposer d'une technologie comme Kinect (toutefois prévue pour plus tard) au moins pour la détection des mouvements de la tête. L'intérêt est réel pour les simulateurs de vol, de course et peut-être même les FPS. Mais vous savez quoi? Cela existe depuis de longues années avec les modules TrackIR vendus à des prix autrement plus raisonnables que les « révolutions » d'à-côté.





Telltale en force ■ L'école des fans

Travail à la chaîne

Les joyeux drilles de Telltale Games disposeraient-ils d'un système d'interconnexion avec le cerveau du geek moyen? Quand on regarde toutes les licences récemment acquises par la société américaine, on peut sincèrement se le demander. On connaissait déjà le développeur pour sa série de Sam & Max, ses Monkey Island ainsi que les Wallace & Gromit. Il y a quelques mois, ce sont les licences de Jurassic Park et Retour vers le Futur qui sont tombées dans leur escarcelle. Et plus récemment encore, qu'apprend-on? Que l'entreprise de Dan Connors s'est payé un nouveau paquet de licences. On commence par King's Quest, dont on ne sait pas grand-chose si ce n'est que l'on devrait avoir affaire à du point & click archi-classique, dans plusieurs épisodes basés sur la célèbre franchise de Sierra. On continue avec Fables, adaptation d'un comics de Bill Willingham, mettant en scène divers héros de contes (Pinocchio, Blanche Neige, Le Grand Méchant Loup…) chassés de leurs univers respectifs et contraints de vivre dans notre monde. On peut là aussi parier, sans trop risquer de se planter, sur une série épisodique. Et l'on conclut par l'annonce de l'adaptation du terrifiant The Walking Dead, autre titre tiré d'un comics à base de zombies, de survie et d'histoires fouillées mais flippantes et aux scènes souvent à la limite du soutenable. On se demande d'ailleurs bien comment Telltale va parvenir à gérer cet aspect de l'œuvre originale, tant l'univers sérieux et graphiquement réaliste tranche avec les habitudes du développeur. Bien sûr, ici aussi nous aurons droit à plusieurs épisodes probablement pensés sous forme de saison. Pour les dates de sortie respectives, vous repasserez plus tard et en profiterez pour m'expliquer comment Telltale va s'y prendre pour travailler sur autant de projets sans tous les foirer les uns après les autres.

L'entreprise de Dan Connors s'est payé un nouveau paquet de licences.



POUR OU CONTRE 32
L'émulation est-elle un business comme les autres ? Le point de vue de Savon et Death Pote.



CHRONIQUE 34
Mot rigolo à prononcer en mangeant des chips, le crowdfunding est surtout une nouvelle forme de financement.



JEUX INDÉ 36
Atelier peinture, dextérité, interrogation écrite et tir sur cibles sont au programme de la sélection indé du mois !

Amy ■ Ça, c'est du retour

Merci de faire suivre

Il y a des gens comme ça que l'on associe systématiquement à l'œuvre majeure qu'ils ont créée. Prenez Paul Cuisset, à force de voir le nom de Flashback accolé à son nom dans toutes les présentations du bonhomme, on pourrait presque croire qu'il s'appelle comme ça (Paul Cuisset Flashback). Ce serait tout de même oublier son boulot sur les Voyageurs du Temps, Operation Stealth ou encore Croisière pour un Cadavre et un paquet d'autres jeux de feu Delphine Software. Oui, ces titres ont tous plus de 15 ans et oui, Paul Cuisset-pas-que-Flashback est de retour ! Son prochain jeu, Amy, se présentera sous la forme d'un survival horror prenant place dans une petite bourgade du Midwest américain qui devrait légèrement rappeler Alan Wake, pour ceux qui connaissent. Le joueur y incarnera Lana, survivante du désastre provoqué par la chute d'une comète et se verra accompagné d'Amy, une gamine aux capacités surprenantes. Le titre fait d'ores et déjà envie mais ne semble prévu, pour l'instant, que sur Playstation 3 et en téléchargement uniquement. Croisons donc les doigts pour un portage PC très rapide afin que Paul Cuisset puisse se targuer d'avoir vendu 30 millions d'Amy. Pardon.



Une nouvelle manière de picoler ?

Full Ace Tennis Simulator ■ Pas pour les mickeys

Deuxième balle

Nous avons déjà parlé (il y a longtemps) de Full Ace Tennis Simulator et si l'on recommence, c'est en raison des nombreuses mises à jour de cet excellent jeu de sport indé. D'après Sundin, notre expert en tennis, on ne fait tout simplement pas mieux en matière de simulation. Rien à voir avec du Top Spin, ici il faut gérer ses appuis pour bien repartir après une frappe et, si la prise en main se révèle particulièrement délicate, la marge de progression est phénoménale. Seul souci, l'aspect « clinique », cliché des simulations hardcore, reste omniprésent. Le titre est vendu 15 euros et dispose d'une démo jouable. **Site : http://tiny.cc/zgm0v**



BRÈVES

Cartes sur table

Les créateurs de Minecraft travaillent actuellement à l'élaboration de Scrolls, un titre qui rappelle pas mal Magic : The Gathering dans la mesure où il s'agit d'un jeu de cartes manifestement situé dans un univers médiéval fantastique. Aucune date de sortie n'a filtré pour l'instant mais un site officiel **scrolls.com** a été mis en place pour les curieux.



© BE

Pas fait exprès

Ce qu'on peut être médisant ! Alors que nous tapons régulièrement (et gentiment) sur la PC Gaming Alliance dont l'utilité réelle nous échappe un peu, l'organisation annonce des revenus en hausse de près de 19% pour le jeu sur PC. Par ailleurs, ils précisent que tout cela est « surprenant », faisant sans doute référence à leur degré d'implication là-dedans.

Transmédia, le retour

Toujours attendu pour le 16 septembre sur nos bécanes, le très attendu Rage d'Id Software se verra complété, dès le 22 juin, par une série de comics édités chez Dark Horse. L'histoire prendra place – c'est une habitude – avant les événements du jeu. Quant à savoir si tout cela sortira en français, c'est une question à laquelle il est impossible de répondre pour l'instant.



Au pays des merveilles, les apparences sont souvent trompeuses.

Alice : Madness Returns ■ Ouh la crâneuse

L'antre de la folie

Rendez-vous compte, quand le premier épisode d'Alice vu par le game designer American McGee est sorti, Joystick notait encore les jeux en pourcentage. C'est dire si ça remonte ! Onze longues années séparent donc l'original de ce plutôt attendu Madness Returns qui sera, comme son prédécesseur, édité par Electronic Arts et sortira dans le courant du mois de juin de cette année. Taquins, les développeurs du titre en ont profité pour placer le scénario de cette suite exactement onze ans après la première aventure. Alice a été libérée de l'asile où elle était enfermée et est prise en charge par un psychiatre londonien alors que le traumatisme engendré par la mort de ses parents continue de la torturer. Les hallucinations reprennent de plus belle et Alice se réfugie à nouveau au pays des merveilles dans l'espoir d'y trouver un peu de sécurité. Sauf que tout ne se passera pas comme prévu, l'endroit étant à nouveau corrompu par la folie de la belle. Un pitch intense pour un jeu mêlant plateforme, hack & slash et énigmes que l'on attend avec l'impatience du chat tapi devant un trou de souris.

> « Les hallucinations reprennent de plus belle. »

LE COLLECTOR

Magic boîte

Alors que la série Might & Magic est l'une des rares à ne pas avoir renié ses origines, son sixième volet bénéficiera comme il se doit d'une édition collector. Au programme, rien de vraiment original pour ce type de produit puisque cette boîte un peu plus coûteuse que l'édition standard proposera un artbook de 146 pages, un anneau collector de la faction « Havre » pour que vos amis pensent que vous êtes fiancé(e), un t-shirt à l'effigie du Dieu Dragon Lamya, la bande-son, un poster et du contenu exclusif pour le jeu (1 carte exclusive au solo, 4 héros supplémentaires et 2 artefacts exclus). Du solide, pour ne pas dire de l'indispensable pour tout fan pur et dur.



BRÈVES

Simulateur de meurtre

Véritable serpent de mer depuis maintenant des années, le cinquième opus de la série Hitman pourrait bien se voir officialisé dans les mois qui viennent. Probablement à l'E3 ou à la Gamescom plus qu'à la foire au Boudin de Mortagne-au-Perche.



Home sweet home

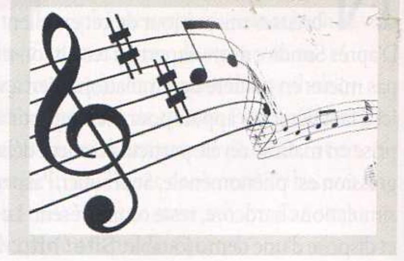
Le jour de sa sortie aux États-Unis, le petit Homefront s'est plutôt bien comporté en écoulant 375 000 unités, ce qui a bien fait marrer son pote Call of Duty : Black Ops, vendu à plus de 5 millions d'exemplaires en 24 heures.



Le sens de l'honneur

Les développeurs français de E.Y.E. ont repoussé la sortie de leur FPS-RPG cyberpunk à une date indéterminée. Pour se faire pardonner, ils nous offrent la bande originale du jeu qui n'a donc pas été composée par Justin Bieber. Ouf.

Site : http://tiny.cc/bpzs1




FOCUS FEATURES PRÉSENTE EN ASSOCIATION AVEC FILM4 UNE PRODUCTION DUNCAN KENWORTHY CHANNING TATUM JAMIE BELL "L'AIGLE DE LA NEUVIÈME LÉGION" (THE EAGLE) DONALD SUTHERLAND MARK STRONG
DISTRIBUTION DES RÔLES JINA JAY MUSIQUE ATLI ÖRVARSSON COSTUMES MICHAEL O'CONNOR MONTAGE JUSTINE WRIGHT DÉCORS MICHAEL CARLIN DIRECTEUR DE LA PHOTOGRAPHIE ANTHONY DOD MANTLE, BSC, DFF CO-PRODUCTEUR CAROLINE HEWITT
PRODUCTEURS EXÉCUTIFS TESSA ROSS MILES KETLEY CHARLES MOORE D'APRÈS LE ROMAN ROSEMARY SUTCLIFF SCÉNARIO JEREMY BROCK
METROPOLITAN FILMEXPORT
PRODUIT PAR DUNCAN KENWORTHY
www.laigle-lefilm.fr
RÉALISÉ PAR KEVIN MACDONALD
FILM4
FOCUS FEATURES INTERNATIONAL

BABE DU MOIS

XIAN MEI (DEAD ISLAND)

Il y a des fois dans la vie où ce qui semble être la meilleure idée est la pire chose que vous pouviez faire. C'est exactement ce qui est arrivé à Xian Mei lorsqu'elle décida de quitter sa Chine natale pour aller travailler sur l'île qui sert de cadre au Dead Island de Techland. Alors que sa prime jeunesse était bercée par les discours zombifiants des pontes du Parti Communiste Chinois, aujourd'hui c'est de véritables zombies assoiffés de sang qu'elle devra combattre si elle veut retrouver la relative tranquillité de son pays natal.

Orcs Must Die ■ Enfin de l'originalité

LE COMBAT DES CHEFS

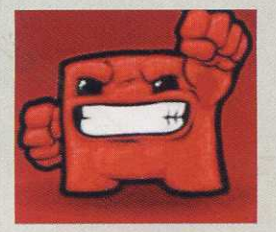
Maintenant que nous avons éradiqué 600 fois les zombies de la surface de la Terre et en dépit de leur ténacité non dénuée d'enthousiasme, ne serait-il pas temps de passer à autre chose? C'est en tout cas ce que pensent les développeurs du studio Robot Entertainment (fondé par d'anciens membres d'Ensemble Studios) avec ce nouveau titre qui nous mettra aux prises avec des hordes d'orcs laids comme des poux et que l'on combattra en plaçant des pièges sur leur chemin. Le titre s'annonce bien fun et sortira (en téléchargement uniquement) dans le courant de l'année.



BRÈVES

Peureux !

Super Meat Boy s'est vendu (sur Xbox et PC) à plus de 400 000 exemplaires. Et le plus beau, c'est qu'il n'aura fallu que deux semaines à la version Steam (soit avant la promo de Noël) pour supplanter l'édition console, sortie plus d'un mois auparavant. Alors, ils sont où les vrais gamers ?



Gros essorage

Les Suédois de Simbin sortiront, au cours des prochains mois, cinq nouvelles extensions pour l'illustre Race 07. Manifestement, il faut plutôt s'attendre à des packs de voitures vendus entre 5 et 10 euros et pas vraiment à autre chose (comme des nouveaux circuits). L'intérêt semble... plutôt limité.



Faux mouvement

Vous l'attendiez en avril, la main à la poche, prêt à dégainer le portefeuille ? Vous attendrez maintenant le 26 août pour acheter Deus Ex : Human Revolution. OK, c'est un poil agaçant mais la bonne nouvelle, c'est que vous allez pouvoir utiliser les sous pour acheter Portal 2.



Red Johnson's Chronicles ■ Et si c'était chouette ?

Tout dans la tête

Notre cervelle va prendre cher. Voilà ce qui me vient (justement) à l'esprit quand je lis et relis le communiqué de presse détaillant plus ou moins l'univers du dernier jeu de l'équipe d'Éric Viennot. Car ce que l'on me vend là, c'est une sorte de mégamix entre la série Les Experts, que les amateurs de TF1 connaissent bien vu qu'elle y est diffusée 24 heures sur 24, et le Professeur Layton. Pour ceux qui ne connaissent pas le jeu de Nintendo (sur DS), il s'agit d'un jeu d'aventure basé sur un tas de petits casse-tête à résoudre, le tout emballé dans une narration et des graphismes sympathiques. De ce côté-là, Red Johnson's Chronicles devrait être plus proche de sa série modèle avec un environnement visuel aux tons sépia qui devrait contribuer à donner une ambiance assez glauque à l'ensemble. Intrigant, ce titre sortira en exclusivité sur le Playstation Network au mois de mai puis sur PC, un peu plus tard.

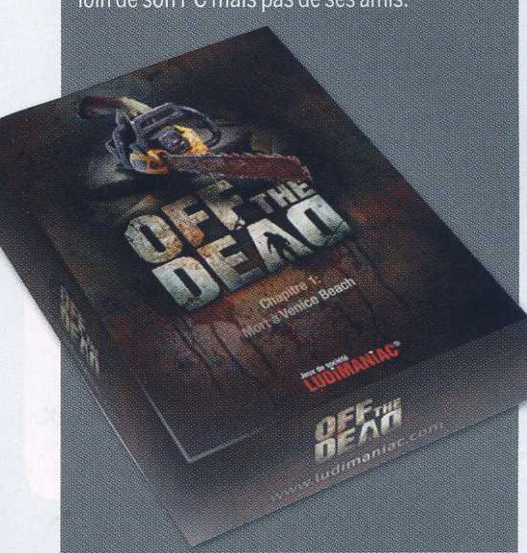


Un jeu de casse-tête emballé dans des graphismes sympathiques.

MARCHANDISAGE

Off the Dead

Les zombies sont partout même dans les jeux de cartes comme le prouve Off The Dead, un jeu de cartes coopératif où vous devrez, bien évidemment, survivre à des hordes de zombies assoiffés de cervelle fraîche. Vous aurez tout à y faire depuis la recherche de denrées alimentaires jusqu'à l'élaboration de défense... Un titre complet et franchement passionnant pour passer de bonnes soirées loin de son PC mais pas de ses amis.



Derrick ■ Il nous avait manqué

Le sens du rythme



Depuis l'annonce de son arrivée sur PC l'année dernière, Derrick se fait plutôt discret. Le célèbre inspecteur teuton s'est-il perdu en chemin ? Parle-t-il de son potager et de la direction du vent avec la boulangère ? Serait-il en train de réparer son vélo en vue de la prochaine filature d'un dangereux voleur de panneaux de sens interdit ? On ne sait pas mais des sources mystérieuses nous parlent maintenant d'une arrivée dans le courant du mois d'avril. Et c'est tant mieux, parce que l'attente commence à devenir légèrement insoutenable.

UP & DOWN

Charité

Après la triple catastrophe qui a touché le Japon, les éditeurs/développeurs se sont montrés solidaires en réalisant différentes ventes/enchères dont tous les bénéfices serviront à aider les rescapés. Une initiative que l'on ne peut que saluer tant la situation dans l'archipel est dramatique. Et non, ce n'est parce que le Japon est la troisième puissance économique mondiale qu'il n'a pas de problème.



Dans la tête

Histoire de ne pas oublier qu'Io Interactive travaille toujours sur la série Hitman et que le titre devrait être dévoilé à l'E3, Square Enix et Io ont lâché une pub virale qui ne laisse que peu de place au doute. 47 sera de retour très prochainement et les assassinats reprendront de plus belle. Espérons seulement que le moteur maison aura subi suffisamment d'améliorations pour coller aux canons actuels.

Dommage



Alors que nous l'attendions en test pour ce numéro, Maxis a décidé de retarder son Action/RPG d'un mois. De quoi, nous imaginons, peaufiner ce titre qui nous avait plutôt convaincus. Alors, Darkspore prochain grand Action/RPG en attendant les mastodontes que sont Diablo III et Torchlight 2 ? Peut-être...


Aucune image n'ayant filtré, en voici une de Entrenchment.

Sins of a Solar Empire : Rebellion ■ Du nouveau dans l'espace

L'énergie solaire

Unanimement acclamé par nous-mêmes (9/10, Joystick n°206), Sins of a Solar Empire avait très rapidement trouvé son public avec 200 000 exemplaires écoulés en un mois et des centaines de milliers d'autres lors des semaines suivantes. Pas mal pour un jeu de stratégie temps réel qui n'aura coûté qu'un petit million de dollars à produire. Deux ans plus tard, le titre est toujours aussi populaire chez les fans et il était donc logique que les Canadiens d'Ironclad se lancent dans la réalisation d'une nouvelle extension après les jolis succès rencontrés par Entrenchment et Diplomacy, les deux précédentes. Néanmoins, cette fois, il y aura une petite différence car Rebellion fonctionnera en « stand alone », c'est-à-dire sans nécessiter le jeu original. On pourra y jouer deux nouvelles factions, loyalistes ou rebelles, qui ouvriront chacune un arbre de technologies différent. De nouveaux vaisseaux feront aussi leur apparition avec, par exemple, un monstre de la classe Titan, capable (nous dit-on) de balayer une flotte entière d'un revers de la main. Évidemment, là, vous êtes impatient d'essayer toutes ces belles choses, et c'est bien dommage, parce que la date de sortie reste un mystère.

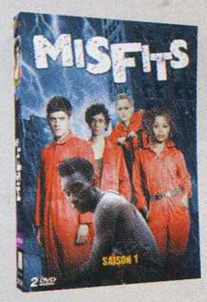
> « Rebellion fonctionnera en stand alone, c'est-à-dire sans nécessiter le jeu original. »

MAGAZINAGE

Ceci n'est pas vraiment une révolution

Avec la sortie de l'iPad 2, il paraîtrait que le jeu vidéo tel que nous le connaissons a des soucis à se faire. Super-processeur, super-unité graphique, super-écran et, accessoirement, super-prix, sont les arguments de la nouvelle machine d'Apple.
Si nous ne doutons pas de ses qualités et de son potentiel vidéoludique, il reste tout de même quelques interrogations. Comment jouer à des jeux « classiques » sans véritables contrôles (les sticks virtuels ayant montré leurs limites) et surtout, à force de se rapprocher des jeux disponibles sur PC ou consoles, quel va être leurs prix de vente ? Car, plus le temps passe et plus le prix des jeux dignes de ce nom augmente... Des titres à 30 euros, ce sera peut-être ça, la vraie révolution iPad 2 ?

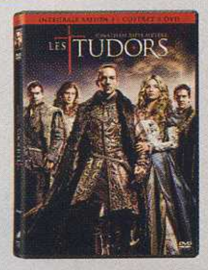
LES DVD DU MOIS



Super-sauvageons

Non, Misfits n'est pas la réédition de la vieille série des années 80 qui passait sur la défunte Cinq. Pourtant, les similitudes sont nombreuses puisque cette série anglaise met également en scène un groupe de jeunes Anglais à (petits) problèmes qui acquièrent des pouvoirs surnaturels. Comme la série de l'époque, l'humour est omniprésent, et on se laisse prendre par ces mésaventures loufoques et rocambolesques. Alors si vous avez envie de passer un petit moment agréable sans vous prendre la tête... jetez-vous sur la première saison (6 épisodes), la seconde ne devrait pas tarder à débarquer.

MISFITS *(Ed. KOBA FILMS)*



Le roi des rois

Encore une série anglaise mais, cette fois-ci, point d'humour (assumé) mais de l'histoire et du sexe pour cette intégrale qui regroupe les quatre saisons de cette épopée grandiose. Vous y suivrez la vie de Henry VIII et ses déboires amoureux, religieux et guerriers. De quoi vous réconciliez avec l'Histoire avec un grand H puisque jamais monarque n'a été dépeint de la sorte entre lubricité, despotisme et manipulation politique. Qui plus est, la série est servie par un casting AAA, une réalisation exceptionnelle et une bande-son surprenante pour l'époque.

LES TUDORS, *(Ed. Sony Pictures Entertainment)*

Notre heure viendra



Dans le courant du mois de mars s'est tenue la prestigieuse cérémonie des Video Games Awards de la British Academy of Film and Television Arts (BAFTA). Une bonne occasion de faire le point sur les goûts de nos amis britanniques en matière de jeux vidéo. Le prix du meilleur jeu d'action a été décerné à Assassin's Creed: Brotherhood, celui du multijoueur à Need for Speed: Hot Pursuit pendant que F1 2010 ramassait le trophée du meilleur jeu de sport et Mass Effect 2 repartait tout sourire dans l'espace, fier d'avoir été élu œuvre la plus tip top chouette de toute l'année dernière. En 2011, nul doute que Chilean Alcoholic Tycoon, notre première œuvre vidéoludique raflera tous les trophées et forcera le respect de tous ces créateurs de jeu vidéo qui perdent parfois un peu pied avec les vraies valeurs.

Ciao les voleurs



Le piratage de comptes Steam s'avérant être un fléau dont Valve aimerait bien se passer, l'éditeur américain a récemment mis en place Steam Guard, une nouvelle manière de lutter contre les cambrioleurs virtuels. En gros, à chaque fois que nous tenterons de nous connecter à Steam à partir d'une nouvelle machine, le service nous enverra un e-mail avec un code d'activation à fournir à la plateforme. Bien sûr, cela n'empêchera pas Jessica189XXX de venir vous demander tous vos mots de passe en promettant une vidéo de déballage féminin via webcam mais si vous vous faites encore avoir par de telles pratiques en 2011, on parlera alors plus de sélection naturelle que de piratage.

Il fallait oser !

On vous le répète assez souvent: Good Old Games (**www.gog.com**), la plateforme de téléchargement de sympatoches jeux anciens, est tout simplement incontournable. Encore plus quand ils annoncent la distribution de The Witcher 2 (sortie le 17 mai) sans le moindre DRM. Vous avez bien lu, il n'y aura absolument aucune protection, contrairement à toutes les autres versions du titre de CDProjekt mises sur le marché. D'après Guillaume Rambourg, responsable de la société, les DRM « ne sont pas un moyen efficace de lutter contre le piratage » en ajoutant que l'expérience utilisateur a toujours été la priorité de son entreprise. On n'en doute pas une seule seconde et on sait maintenant où acheter la suite de cet excellent jeu de rôle.



Consécration

L'indémodable Peter Molyneux (Black & White, Fable) l'a déclaré lors d'une interview accordée à nos confrères d'IGN, Minecraft n'est rien de moins que le meilleur jeu auquel le créateur britannique se serait adonné ces dix dernières années. De quoi gonfler l'ego de Markus Persson, auteur du génial bac à sable indé vendu à ce jour à plus d'un million d'exemplaires. Et vous pousser à passer à la caisse si ce n'est déjà fait vu qu'en plus d'être bon et contrairement à la plupart des œuvres de ce bon vieux Peter, Minecraft tient toutes ses promesses.

Brio de Janeiro



Avis aux amateurs de belles grosses mécaniques, Reiza Studios annonce la sortie prochaine de Game Stock Car pour une date encore indéterminée. La simulation se concentrera sur les courses brésiliennes impliquant des voitures puissantes fournies par Chevrolet et Peugeot, toutes capables d'atteindre des vitesses de pointe avoisinant les 270 kilomètres à l'heure. Ce qui ne m'explique pas pourquoi je frotte mon écran depuis deux bonnes minutes en essayant de gommer une petite saleté qui n'est autre qu'un malencontreux accent circonflexe.

C'était mieux après



Déçus par les portages PC de Saints Row 2 et Red Faction : Guerrilla, les développeurs américains du studio Volition ont décidé de changer les choses. Ainsi, la version Windows de Red Faction : Armageddon n'a pas été développée par une société extérieure mais directement par une équipe interne au studio. Il devrait en être de même pour le troisième épisode de Saints Row, récemment prévu sur Xbox 360 et Playstation 3 alors que l'annonce d'une sortie sur PC se fait encore attendre.

À volonté ?

Gamoniac
les jeux vidéo en illimité

Si par malheur votre budget jeu vidéo est très serré ou que vous préférez manger des bons petits plats plutôt que des pâtes (au fou !), le site **Gamoniac.fr** pourrait bien vous intéresser. L'idée étant de payer un petit forfait mensuel pour profiter d'un (ou plusieurs, suivant les formules) titre(s) au choix que vous échangerez autant que vous voulez (ou une fois par mois pour le plus petit forfait) contre d'autres titres du catalogue. Seul petit problème, à l'heure actuelle on n'y trouve que des titres pour consoles mais gageons que les responsables s'intéresseront au PC un de ces quatre.

Hérault malgré lui



À Montpellier, quand ils ne déguisent pas les tramways en grande n'importe quoi multicolore, les gens sont sympas et créatifs. La preuve avec la nouvelle création de Swing Swing Submarine, minuscule petite boîte de développement indé dont les membres se sont déplacés jusque dans nos jolis locaux afin de présenter Block That Matters, leur nouvelle production prévue pour la mi-avril. Le titre met en scène un petit robot foreur autant ennuyé par la disparition de ses inventeurs que décidés à les retrouver. Pour ce faire, il devra se frayer un chemin dans des niveaux tordus en éliminant et utilisant les blocs situés sur son chemin. Présenté comme un mélange entre Boulder Dash, Tetris et Minecraft, le jeu pourrait se révéler terriblement addictif. Il faudra bien ça pour que l'on oublie les tramways.

Voici ce sacripant, sacré vaurien et chenapan de Darkling dans ses œuvres.

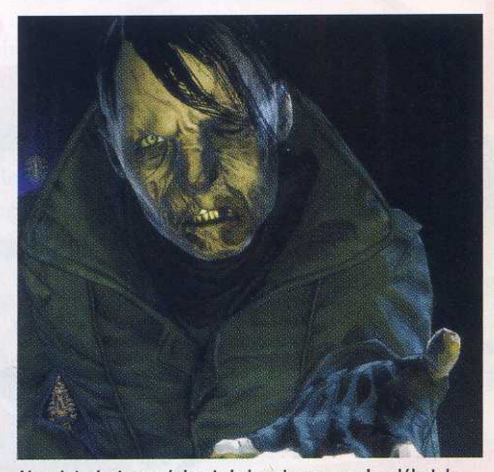
THE DARKNESS II

« Salut ! Moi, c'est Jackie. J'adore me promener la nuit et sortir avec mes deux gros tentacules. Rejoignez-moi. Kiss. »

Je dois bien le reconnaître, je ne me suis jamais laissé séduire par The Darkness. Pour moi, c'est typiquement le genre de jaquettes qui vous lancent des regards coquins et plein de sous-entendus quand vous êtes au magasin, mais vous n'allez jamais plus loin, parce que vous avez déjà ce qu'il vous faut à la maison et que vous avez quand même un peu peur des maladies vénériennes. Quoi qu'il en soit, quand j'ai appris que j'allais découvrir le deuxième épisode en avant-première, je suis allé voir Jika. Autrement dit, le seul mec qui essaie tous les jeux de l'univers. Certes, jamais plus de deux minutes, mais cela lui suffit pour balancer des avis définitifs à tout-va. En l'occurrence, il m'a dit : « The Darkness : sympa mais survendu. » Alors que je méditais encore sur ce verdict sans appel, le taxi m'a signalé que nous étions arrivés au bout du monde : chez Take Two à Palaiseau.

Trois jours plus tard...

Là, j'ai appris, entre deux fournées de fraises tagada, que ce deuxième épisode n'était pas développé par les potes de Vin Diesel chez Starbreeze Studios mais bien par les géniteurs de Dark Sector. Aussi fun fut-il, ce titre n'avait vraiment pas brillé par son moteur graphique. Aussi, quand le gars chargé de faire la démo du jeu m'a confié qu'il s'agissait toujours du même moteur légèrement affiné, j'ai commencé à prendre peur. Et effectivement, The Darkness II ne sera pas une claque visuelle, même si des petits effets cel-shadés



Alors lui, c'est un méchant. Je le sais parce qu'au début du jeu, il crucifie le héros, ce qui n'est pas très sympa.



Intéressant, on peut avoir une arme différente dans chaque main.


L'aspect cartoon apporté par le cel-shading est rigolo. Ne serait-ce pas un cache-misère ?


Je les trouve drôlement mignons ces monstres tentacules. Rien que pour ça, j'y jouerai !



Pourquoi tue-t-on des mecs en salopette ? Personne n'a voulu répondre à mes questions.


Ce screen obscur prouve que le jeu est méchamment gore. Si, si.

conjugués à une ambiance crade et sanglante parviennent à donner du cachet au soft. Mais bon, ce qui est le plus intéressant dans The Darkness, c'est le Darkness justement. Pour ceux qui sont passés à côté du premier épisode (honte à vous, bouuuuh), sachez donc que le Darkness est le côté sombre du héros, le bien nommé Jackie. Ce pouvoir, qui ne peut se déclencher que lorsque le personnage se trouve dans l'obscurité, prend la forme de deux tentacules affamés. Si bien que lorsqu'une fusillade se déclenche, on peut combiner les attaques à l'arme à feu avec les atrocités perpétrées par nos appendices. Les deux tentacules ont un rôle bien défini : le gauche se charge d'attraper toutes sortes de choses (des ennemis pour les balancer, des portières de voitures pour se protéger...) tandis que le droit est dédié à l'attaque sauvage. On peut bien entendu réaliser des combos, comme choper une crapule avec le membre de gauche et lui dévorer les entrailles avec celui de droite. Sur ce que l'on a pu voir, les interactions ont semblé vraiment nombreuses, ce qui laisse présager une aventure diversifiée où l'on pourra ébaucher moult scénarios pour écorcher ses assaillants.

« On peut combiner les attaques à l'arme à feu avec les atrocités perpétrées par nos appendices. »

Mi-démon, mi-démon

Autre réjouissance, le Darkness a sa propre personnalité. Il nous parle de sa voix grave et ténébreuse pour nous inciter à toujours plus de dégueulasseries. Ça, j'aime bien. Et en parallèle, on peut compter sur le Darkling, sorte de gobelin facétieux qui passe son temps à uriner sur les cadavres et à nous prêter main-forte.
Le développeur nous a par ailleurs indiqué qu'il n'y aurait qu'un seul Darkling dans cet épisode, contre quatre dans le premier volet. Le studio Digital Extreme a en effet préféré se concentrer sur une seule créature autonome plutôt que sur toute une escouade de minions à envoyer dans la mêlée. Et puisqu'on en est à parler des différences entre les deux moutures, il y a fort à parier que l'ambiance si singulière (et parfois ennuyeuse) de The Darkness premier du nom soit abandonnée. On ne passera plus des heures à errer sans but dans un New York exsangue de ses habitants. Digital Extreme a misé sur moins de blabla et plus de fusillades. Ce qui me fait dire, et je terminerai là-dessus, que le jeu se doit désormais d'être un excellent FPS. On avait pardonné au premier volet ses errances de gameplay parce qu'il proposait un background étrange et inattendu. En choisissant l'action frénétique, The Darkness II a l'obligation d'être irréprochable. Sur ce que j'ai vu, je dirais qu'il y a encore du taf pour se mettre au niveau des canons du FPS actuels, que ce soit en termes d'IA, d'animations ou de feeling des armes. Et je ne parle même pas du fait que le jeu soit a priori calibré pour une jouabilité à la manette... Au pad, on utilise les tentacules avec les gâchettes et les armes avec les boutons de tranches. Je suis curieux de voir comment les développeurs vont intégrer tout cela à la souris... Bref, comme on dit dans ces cas-là quand on ne trouve pas une chute intéressante et que le bouclage vous menace de ses yeux ardents, wait and see.

DEEZ



POUR OU CONTRE ?

L'émulation payante

Quand le site DotEmu se met à proposer des émulations légales de vieux jeux d'arcade et de console moyennant finance, tient-on une solution pour légaliser l'émulation ou une belle arnaque ?

POUR

Que l'on discute du prix d'anciens jeux, soit, mais il est bien normal de faire payer les jeux aussi anciens soient-ils. En revanche, il est évident que ce prix doit refléter leur avancement technique/technologique, même lorsque des éléments (de nouveaux graphismes, des achievements…) ont été ajoutés. Après tout, personne (et surtout pas Savon) ne critique Good Old Games ou Steam pour nous vendre d'anciens jeux PC pas (trop) chers, pourquoi devrait-il en être autrement de titres sortis en Arcade ou sur console ? Non, le vrai problème de l'émulation légale, pour moi, est que des éditeurs ayant pognon sur rue utilisent des émulateurs libres de droit sans rémunérer leurs véritables auteurs ou même les créditer. Certes, les licences du type GPL le permettent en partie mais la décence et l'honnêteté l'interdisent. Hormis ce point précis, je trouve intéressant que les « jeunes » joueurs puissent (re)découvrir certaines perles du jeu vidéo qui ont, souvent, eu une influence sur les créateurs des hits d'aujourd'hui.

DEATH POTE

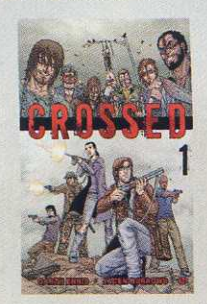
CONTRE

Si la cupidité avait une récompense annuelle, on l'appellerait le Kracoukas de Platine, et mon vote irait sûrement à DotEmu. Leur idée de « génie », l'émulation payante, est une nouvelle manière de nous faire raquer pour des jeux archi-rentabilisés, pour nourrir des ayants droit n'ayant de surcroît souvent rien à voir avec les studios d'origine. Là où ce genre de démarche devient vraiment abject, c'est quand, pour justifier le prix, on ajoute une couche de graphisme HD, une interface différente et des achievements, et que derrière on se pose en défenseur de l'histoire du jeu vidéo. Pour la dernière fois : quand on modifie graphismes, interface et difficulté, CE N'EST PLUS LE MÊME JEU !
Donc il n'y a pas de démarche « historique » qui tienne. L'émulation n'a pas vocation à être un business. C'est une affaire de passionnés désireux de communiquer bénévolement leur flamme pour des grands classiques, qui devraient d'ailleurs d'une façon ou d'une autre, tomber dans le domaine public.

SAVONFOU

LES BD DU MOIS

Âme sensible s'abstenir !



Vous aimez les zombies et les slashers movies ? Le gore et les autres tripailles à l'air ont le don de vous faire rire ? L'humour dégénéré n'a rien pour vous déplaire (sinon vous ne supporteriez pas les vannes mensuelles de Savon et Kracou) ? Alors voici Crossed, la toute nouvelle BD des éditions Milady.
Au programme : une apocalypse, une partie de l'humanité qui pète les plombs et des litres, des hectolitres d'hémoglobine, des tonnes d'abats à accommoder à toutes les sauces. Bref, une BD trash au possible qui devrait satisfaire tous les fans de Left 4 Dead.

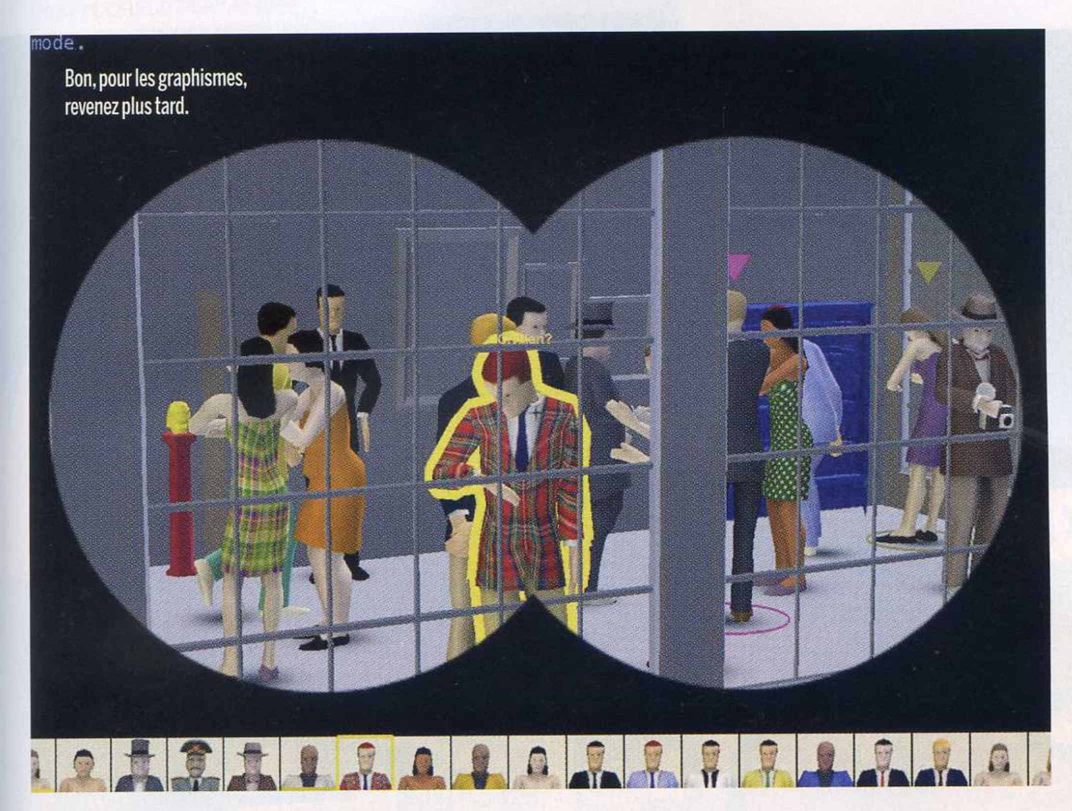
***Crossed** (Ed. MILADY)*

Spawn, sors de ce comics



Quand Todd McFarlane s'associe à Robert Kirkman (le scénariste de Walking Dead) et Greg Capullo, le résultat est un comics des plus percutants ! Et si la couverture laisse craindre une nouvelle déclinaison de Spawn (le héros qui a propulsé McFarlane au panthéon des auteurs de comics les plus riches), il n'en est heureusement rien (enfin, pas tout à fait). Vous suivrez les aventures de deux frères (l'un curé et l'autre agent secret décédé) qui luttent pour découvrir qui est responsable de la mort de l'un deux. Et le second tome arrive déjà à grands pas !

***The Haunt** (Ed. DELCOURT)*



Spy Party ■ Une grande intelligence

L'espion qui mimait

Le collectif de défense des PNJ aura beau nous prétendre que le niveau d'interaction avec ses protégés peut parfois dépasser celui rencontré avec un fonctionnaire (« Vous n'êtes pas au bon guichet, lol », « Vous n'avez pas le bon papier, mdr »), un vigile de supermarché un peu trop zélé (« Ton sac, boulet ! ») ou encore un vendeur de PC d'occasion (« Un remboursequoi ? »), force est de constater que les interactions sont souvent limitées. Du coup, Chris Hecker, développeur du déjà intelligent et très bavard « Facade », s'est remis au boulot et nous prépare ce jeu d'espionnage pas comme les autres. Comprenez par là que vous n'aurez pas à insérer des balles de 9 mm dans la boîte crânienne des autres protagonistes mais que vous devrez plutôt papoter, obtenir des informations et travailler vos capacités sociales pour venir à bout des différentes missions auxquelles vous aurez affaire. Un concept pour le moins alléchant mais tout de même entaché d'un léger problème quand on sait que son créateur ne se décidera à le sortir que quand il jugera l'expérience parfaite. Vu ses ambitions, ça peut prendre un sacré bout de temps.

> « Vous devrez papoter et travailler vos capacités sociales. »

Magicka : Vietnam ■

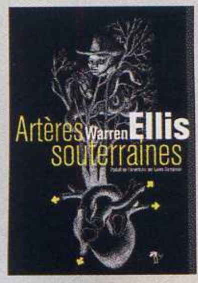
L'Histoire avec un grand M

On sent bien, dans le concept même de Magicka : Vietnam, la blague potache au bureau qui a mal tourné. Une sorte de « ah ah, et si on créait une extension située pendant la guerre du Vietnam ? » lancé dans l'open space, sans penser une seule seconde que quelqu'un pouvait prendre l'idée au sérieux. C'est pourtant bien le cas et d'ici quelques mois, nous pourrons flinguer des fantassins armés jusqu'aux dents à l'aide de sorts magiques. Inutile de préciser que l'on est impatient de revisiter l'histoire d'une manière plutôt décalée.



LIVRES

Crise cardiaque assurée



Vous connaissez certainement Warren Ellis pour ses nombreuses contributions scénaristiques dans l'univers des comics (Transmetropolitan, Black Summer...). Un talent qu'il met à profit dans Artères souterraines, un roman édité par le Diable Vauvert et qui vous fera suivre les péripéties d'un privé chargé de retrouver l'originale de la constitution américaine écrite avec une encre alien capable d'influencer ses lecteurs... Comme toujours avec le monsieur, l'étrange et le dérangeant se mêlent à l'humour pour un récit passionnant et loin d'être politiquement correct. De quoi passer de bonnes soirées autrement qu'en construisant un énième château à Minecraft.

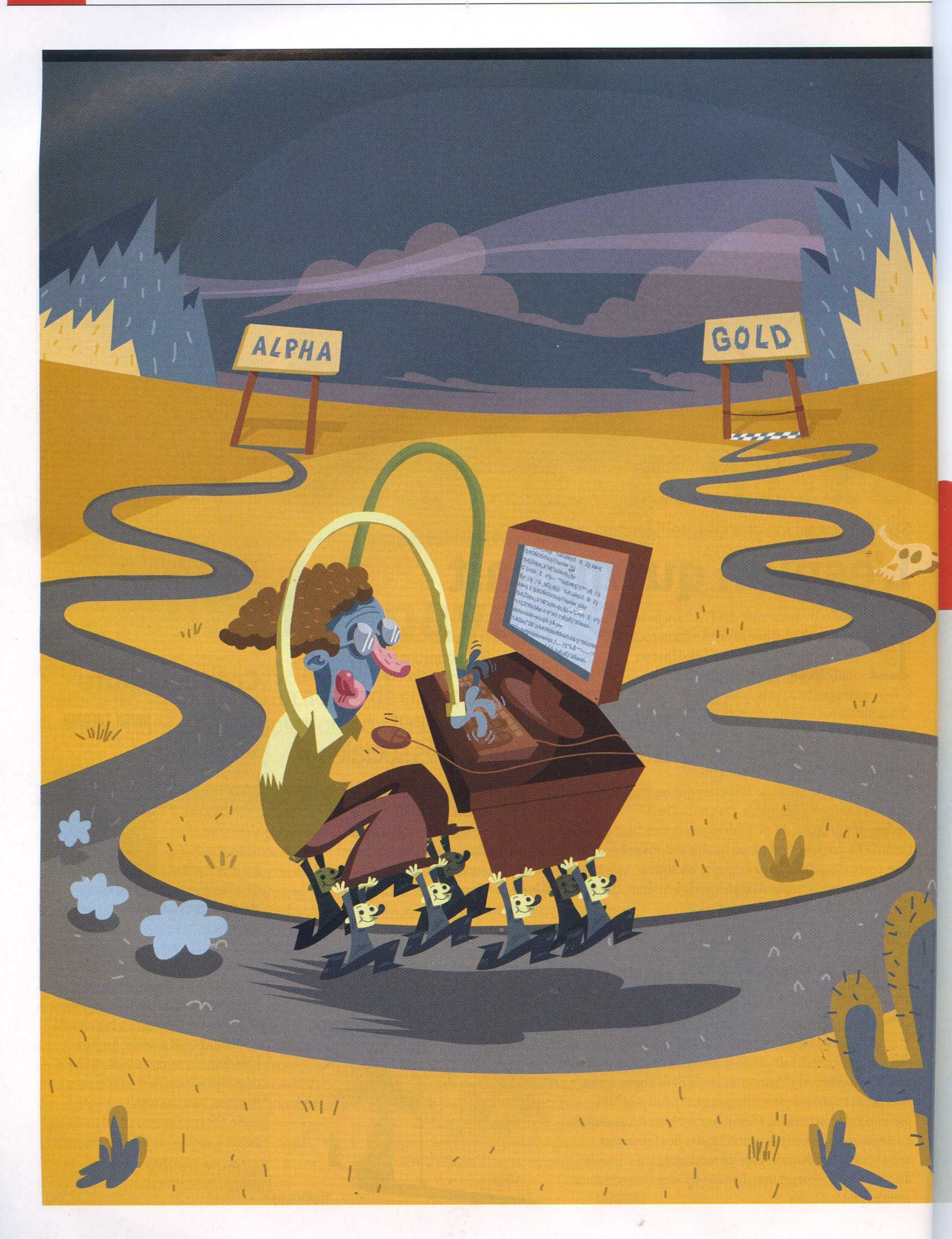
Artères Souterraines
(Ed. Diable Vauvert)

Crépusculaire



Surfons sur la vague scandinave avec ce premier polar du suédois Johan Theorin. Le crépuscule s'étend sur l'île d'Öland battue par le vent glacial de la Baltique ; un brouillard épais étouffe la lande, un garçonnet s'égare et tombe entre les mains d'un tueur. Vingt ans plus tard, Julia, la mère de Jens, trouve la force de faire son deuil et fouille les mémoires des derniers habitants de l'île. La vérité émerge peu à peu de ce brouillard qui a si bien étouffé la vérité. Ne vous attendez pas à un Millénium bis, ce roman s'inscrit plutôt dans le plus pur style de la littérature nordique, avec une nature omniprésente, des personnages effacés et ballottés par un destin implacable. À découvrir !

L'Heure trouble
(Ed. Le Livre de Poche)


ALPHA
GOLD

De plus en plus de projets ont recours au crowdfunding, et si cela ne favorisait pas les bons ?

NOUS SOMMES TOUS DES BOBBY KOTICK

APPEL AUX DONS

Ils sont de plus en plus nombreux à faire coproduire leurs jeux par des internautes. Des jeux indépendants aux qualités diverses trouvent dans le crowdfunding un bon moyen de joindre les deux bouts. Reste à savoir si les pépettes vont bien à ceux qui le méritent.



On ne peut pas demander 100 000 euros à une personne, mais on peut demander 1 euro à 100 000 personnes. Puisque les éditeurs semblent se concentrer sur les jeux AAA qui rapportent moult brouzoufs, pourquoi ne pas se tourner vers les petites gens pour financer des petits jeux ? Principe hérité entre autres de la musique et du cinéma, le crowdfunding est de plus en plus populaire chez les développeurs indépendants. Cette méthode de financement, qui consiste à proposer aux particuliers de cofinancer un jeu, a tout récemment permis à Spiral Games Studios de lever la dizaine de milliers de dollars nécessaires pour boucler leur FPS Orion : Prelude. À 6 jours de la date limite, 305 mécènes du site Kickstarter avaient même raqué 11 921 dollars (probablement un peu plus quand vous lirez ces lignes). Orion : Prelude est un des exemples récents de ce financement, mais on peut aussi citer le simulateur de campagne politique Titus, ou le jeu de stratégie multijoueur Civilization Wars (dont le gameplay foutraque est pourtant encore flou). Tous deux ont trouvé de quoi manger et rester propres grâce au crowdfunding. C'est donc prouvé : le crowdfunding, ça marche. Ça court même.

Retour sur investissement

Ça court tant et si bien qu'on commence même à dépasser la vision « classique », qui considère ces participations comme de simples dons totalement désintéressés. De nouveaux acteurs, comme Digital Coproductions, proposent désormais un retour sur investissement pour les plus gros investisseurs (on parle de plus de 30 euros, là, c'est pas non plus Rockefeller). De son côté, le site Look at my Game adopte une démarche encore différente : l'argent n'est pas directement confié aux développeurs, c'est le site qui coédite et aide à la distribution du jeu. Si ce dernier devait générer des bénéfices après que le développeur est rentré dans ses frais, 70 % reviennent aux internautes financeurs, et 30 % à Look at my Game. Il faut bien vivre.
Il n'est pas certain que l'on puisse toujours parler de jeu indépendant, mais on peut en revanche constater l'émergence d'un éditeur d'un nouveau genre, qui reproduit à son échelle les services des éditeurs traditionnels, mais dont les ressources viennent des joueurs. C'est un modèle qui ne manque pas de pertinence dans la mesure où les jeux qui ont le plus de chances de se vendre sont logiquement ceux qui rempliront leur cagnotte le plus vite. Le financement du jeu est ainsi directement légitimé par l'intérêt du public.

Abus de confiance

Maintenant que nous voilà rassurés sur la viabilité du bidule, je ne peux pas m'empêcher de me poser d'autres questions. Le concept étant désormais relativement populaire, est-ce qu'il ne risque pas d'être dévoyé pour soutenir d'autres softs qui ne valent pas le prix du clavier sur lequel ils sont codés ? Les jeux « commerciaux » n'ont pas le monopole de la bouse : l'App Store n'est pas avare en tower defense mal branlés et autres pseudo-Gran Turismo démoulés trop chauds. Tous ces titres dont on se bat un peu la boule à la rédaction et qu'on espérerait voir crever sous le poids de la sélection naturelle peuvent trouver un second souffle dans le crowdfunding et, à voir la liste de projets de certains sites, ils ne s'en privent pas. Il n'est pas légitime que ces productions falotes captent, du simple fait de leur nombre, un modèle économique conçu à la base pour promouvoir la créativité. Un soft comme Interstellar Marine, un sous-Halo qui aligne tous les clichés du super-marine de l'espace, ne devrait pas faire appel à la générosité du net… et y parvenir. D'un autre coté, si les joueurs vont naturellement vers des jeux qui ressemblent à des hits connus, pourquoi changeraient-ils une fois devenus investisseurs ? La nouveauté fait peur, surtout quand elle n'est qu'à l'état de brouillon accompagné de deux ou trois vagues artworks. Sincèrement, qui d'entre vous aurait misé un euro sur Minecraft, rien qu'en écoutant Markus Persson en expliquer le concept ? Il va falloir, au moins dans un premier temps, que les sites spécialisés dans le crowdfunding dépassent le rôle de simples entremetteurs et assument aussi celui de leaders d'opinion.
Là encore, c'est du côté de Look at my Game qu'il faut regarder. De par sa position de « semi-éditeur » qui ne tient pas à voir son catalogue s'engorger de titres redondants, il ne propose qu'un nombre très restreint de synopsis en simultanée (deux en ce moment même). Toujours des titres qui se démarquent d'une façon ou d'une autre. Une solution viable mais qui nous prive d'une partie de notre libre arbitre, car au final et quoi qu'on en dise, c'est à nous que le pouvoir de décision finit toujours par revenir. Nous l'avions déjà en tant que simples consommateurs en plébiscitant tel ou tel support, telle ou telle politique éditoriale. Nous pouvons désormais l'avoir en tant que financeurs. Sommes-nous prêts ?

VOUS VOULEZ DEVENIR ÉDITEUR ?

Les sites spécialisés dans le crowdfunding
- *www.kickstarter.com*
- *www.ulule.com*
- *www.digital-coproductions.com*
- *www.lookatmygame.com*

Simple expérimentation ou futur hit de demain ? À vous de juger !



Un homme en colère

Je ne vais rien vous apprendre en vous disant que pour être crédible sur un sujet donné, il faut une certaine légitimité en la matière. Depuis le succès public et critique de son premier jeu, Braid, Jonathan Blow fait donc partie de ces gens que l'on écoute avec la plus grande attention. Et quand il parle de l'industrie (dans une interview accordée à nos confrères de PC Gamer), il n'y va pas de mainmorte, le bougre ! Pour lui, les jeux « sociaux » (de type Farmville sur Facebook) sont des abominations. Blow poursuit en expliquant que ces titres ne sont que des machines à pognon, sans considération pour les joueurs qui s'y adonnent et ne cherchant qu'à bouffer un maximum de leur temps libre en les maintenant devant l'écran. Et d'ajouter que les développeurs travaillant sur ces produits savent parfaitement ce qu'ils font en orientant au maximum leurs projets afin d'obtenir une addiction de plus en plus importante. Il faut bien reconnaître que lorsqu'on voit des gens sains d'esprit passer une journée de travail à cliquer sur des poules et des cochons aussi mignons soient-ils, on est en droit de s'inquiéter.

PAR YAVIN



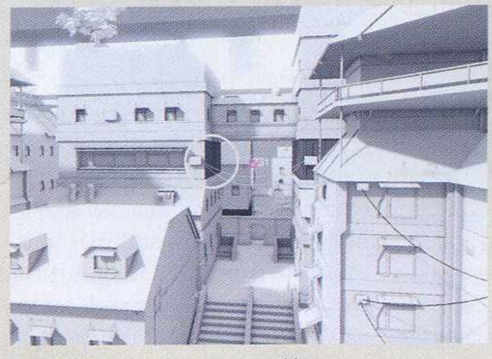
Et maintenant, vous pouvez grimper.

Colour Runners

Tout récemment, dans notre page Pour ou Contre, on se demandait s'il était important d'impliquer le joueur dans le processus de création d'un jeu vidéo. Encore au stade de projet embryonnaire, Colour Runners va nous permettre de tester nos capacités et notre imagination en partant d'un concept assez basique. Le titre se présente comme n'importe quel autre jeu en vue subjective à une petite différence près : il est impossible de se mouvoir. Ou plutôt, il est nécessaire de tracer son chemin à la bombe de peinture avant de pouvoir avancer. Paumé dans un monde en noir et blanc, notre personnage ne peut en effet se déplacer que sur les surfaces en couleur. Et… c'est tout ! Les développeurs ont créé un petit niveau (fort joli du reste) que l'on peut explorer en marchant, courant, sautant ou en grimpant sur les immeubles à la verticale en colorant leurs façades.

> **«** Notre personnage ne peut se déplacer que sur les surfaces en couleur. **»**

Pour le reste, on ne sait pas encore où veulent aller les audacieux créateurs mais gageons que tous ceux qui s'essaient à cette excellente idée et entrevoient d'intéressantes possibilités pour son futur développement se chargeront de les communiquer aux concernés. **Site :** http://tiny.cc/uv5zb



Vous pourrez aller où bon vous semble.



Un parcours alambiqué mais fun !



La boule jaune ne peut influer que sur les briques de même couleur.

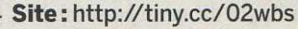
Spring Up Harmony

Dans la vie humaine, il existe certaines pratiques étranges auxquelles il est impossible de résister comme éclater toutes les petites poches d'air sur une feuille de papier à bulles ou s'enlever joyeusement les peaux mortes suite à un coup de soleil (ben quoi ?). Le temps de boucler ses nombreux niveaux, vous pouvez donc ajouter Spring Up Harmony à la liste des activités un peu débiles mais ô combien irrésistibles. Vous devez tirer une petite boule d'en haut et détacher les briques de couleur situées dans le tableau que vous récupérerez ensuite grâce à votre petit conteneur en bas de l'écran. Pour corser le tout, seules les boules de couleur correspondantes aux briques ont de l'effet sur ces dernières et sont distribuées aléatoirement à chaque tour. Redoutable et bien foutu, le jeu permet également de visualiser votre classement en ligne en temps réel !
Site : http://tiny.cc/z8bmo



Balloon Diaspora

Un jeu d'aventure qui commence dans une montgolfière ? Ben, dites donc, ça ne manque pas d'a… OK, d'accord, je m'arrête là avant que vous décidiez de venir me tirer les oreilles avec des chaînes et un tracteur. Bref, nous avons ici affaire à un jeu d'aventure sans réelle difficulté, plutôt très court (une vingtaine de minutes) mais surtout doté d'une réalisation graphique très originale et d'une ambiance hors du commun. Il nous faudra papoter avec les différents protagonistes du jeu afin de réunir les pièces essentielles à la réparation de notre ballon voyageur. De plus, on nous demandera d'effectuer pas mal de choix lors de ces discussions, choix qui auront un impact direct sur la mythologie développée ensuite dans l'aventure. Une idée rafraîchissante… et gratuite.
Site : http://tiny.cc/02wbs





Survivor : The Living Dead

Amber Chaplin a 20 ans, de l'énergie à revendre et beaucoup de zombies à éradiquer de la surface de la terre. Armée d'un pistolet ou d'autres armes plus percutantes, comme un efficace bazooka, la donzelle traversera bon nombre de zones infestées de ses anciens semblables. Un poil moche, le titre vaut quand même le coup d'œil pour ses chouettes animations et sa jouabilité plutôt efficace. **Site :** http://tiny.cc/hk66m



Intrusion 2

De l'action, du shoot et des jolis graphismes, voilà ce que propose Intrusion 2 dans une approche très old school. Le jeu s'inspire de certaines légendes de la 2D comme Abuse ou Contra, et propose niveaux tordus, pièges et autres ennemis bien vicieux comme on les aime. De toute façon, un jeu dans lequel on attaque des tourelles de défense sur le dos d'un loup ne peut être foncièrement mauvais.
Site : http://tiny.cc/9an6c



Maze of Space

Petri Purho ne s'arrête jamais et le prouve, une fois de plus, avec ce drôle de petit shooter en vue du dessus qui rappelle… qui ne rappelle pas grand-chose, à vrai dire. Entièrement réalisée en « pixel art » et affublée d'une bande-son envoûtante (mais fort désuète), l'aventure étonne, interloque ou déconcerte tout joueur qui s'y essaie. C'était peut-être le but ?
Site : http://tiny.cc/vbmoi

AU JOUR LE JOUR

Un kebab qui sauve la vie d'un homme, la musique de Battlefield dans une pub pour les supermarchés et une nouvelle annonce de bêta pour Wakfu, **ne sentez-vous pas que le monde est en train de basculer dans une nouvelle dimension ?** Attachez vos ceintures, la grande roue de la vie va tourner un bon coup !

Jeudi 3 mars

Commençons ce numéro par un petit conseil de grand-mère : toujours avoir un kebab dans la poche si vous rentrez chez vous par une petite ruelle sombre. Cette incroyable anecdote est relatée sur **www.kebab-frites.com**, et le rédacteur/mythomane raconte, photos à l'appui, l'histoire d'un homme qui aurait survécu à un coup de couteau à la carotide en maintenant un kebab appuyé sur sa gorge ! Merci à Ysesen de nous avoir dégotté cette succulente entrée en matière. Ça va vous, sinon ? Avez-vous vu que Notch (Minecraft) planche sur un nouveau jeu qui lui permettra de se balader 24/24 heures avec deux gardes du corps armés de kebab super-absorbants dans sa limousine en or ? Si ce n'est pas le cas, et si Yavin ne vous l'a pas dit, ça se passe ici : **www.scrolls.com** (si c'est le cas ou que Yavin vous a déjà donné le lien, ça se passe aussi ici : **www.scrolls.com**). Kracoukas se prépare pour le marathon de Paris. Ce matin, il a monté une marche. Cet après-midi, deux marches. Saints Row 3 se renomme : Saints Row : The Third (vous moquez pas).

Mercredi 9 mars

Lucky revient de vacances, Kracoukas y part (son épouse lui a dit que les raclettes à la montagne, c'était super pour préparer un marathon) et un énième DotA-like voit le jour. Celui-ci s'appelle Realm of the Titans **http://realmofthetitans.aeriagames.com** et suscite autant de curiosité chez nous que le plat du jour à l'Abribus **www.qype.fr/place/159595-LAbribus-Levallois-Perret/photos/26862**. Plus réjouissant, les rumeurs concernant un nouvel épisode de GTA, ou la date de sortie de Deus Ex : Human Revolution : le 26 août. Une date qui semble étrangement coïncider avec les vacances de toute la rédaction. Dans une dimension parallèle où les kikooz seraient rois, EA et Battle-



field Heroes célèbrent les 7 millions de joueurs enregistrés (un grand goûter a été organisé à cette occasion, avec de la barbe à papa et des cakes au chocolat). Dans cette même dimension, il se dit qu'une bêta de Wakfu débutera le 27 avril, que Kracoukas bouclera ses 42 kilomètres en moins de 3 heures et que son neveu me poutrerait à League of Legends.

Vendredi 11 mars

Ma mère ne s'en rend sûrement pas compte quand elle regarde la nouvelle pub des magasins Intermarché, mais c'est bien la musique de Battlefield (!!!) qui meuble le fond sonore (!!!) : **www.youtube.com/watch?v=U2YUb_e8Tnc&feature=related** (!!!) Merci à Korny, notre lecteur marseillais préféré, pour cette info… étonnante. Étonnant aussi : le destin du petit Arno, troll de son état, qui s'est fait suspendre son compte EA (et l'accès à tous ses jeux) après avoir posté une piquounette sur les forums de BioWare. L'anecdote est racontée chez **www.rockpapershotgun.com/2011/ 03/11/ea-forum-bans-can-lock-you-out-of-games/** et elle se serait heureusement bien terminée (et il vécut heureux et sans copine parce que c'est un troll). Attention les trolls, pas de ça sur notre blog, hein ? Sinon on vous coupe l'accès à… L'accès à quoi, tiens ? Ouais, bon, attention quoi ! Kracoukas s'est tordu le pouce en tombant sur une piste rouge. Arrivera-t-il à mettre ses chaussettes le jour du marathon ? Batman Arkham City sortira le 20 octobre, et pour EA, qui retourne sa veste toutes les 36 minutes, le PC pourrait devenir la plateforme la plus rentable dans les années qui arrivent **www.gamasutra.com/view/news/33394/Interview_Frank_Gibeau_on_EAs_Expanding_Focus_In_The_PC_Space.php**.



Mardi 15 mars

Est-ce que The Old Republic peut concurrencer World of Warcraft ? C'est ce que dit entre les lignes Franck Gibeau de chez EA sur **www.industrygamers.com/news/wow-feels-like-a-shopping-list-says-ea**. Il n'a pas peur, le monsieur, tout comme Homefront et son battage médiatique, qui débarque dans toutes les bonnes crémeries, le ranger boueux et le snipe chargé à bloc. Le hic, c'est que les critiques sont plus que mitigées au sujet du FPS de Kaos (12/20 chez nous), et que l'action de THQ chute de 25%. Lucky s'en balance la souris à molette, il nerde depuis hier sur Mount & Blade : With Fire & Sword, dans un état hystérique, criant à qui veut l'entendre, comme pour se rassurer, qu'il ne sera pas en retard dans le rendu de ses pages. Hystérique, on le sera sans aucun doute tous devant Transformers Online, annoncé ce matin par Hasbro, ou devant Rocksmith, énième jeu musical, cette fois-ci estampillé du français Ubisoft.
Ou pas. Notre ascenseur en panne, Kracoukas a dû monter (puis descendre) les cinq étages de notre immeuble pour parvenir à la rédaction. Sa participation au marathon a failli être compromise.

Jeudi 17 mars

10 heures 01. Une joute verbale s'engage entre Savon et Lucky. Lucky : « C'est le nouveau Mount & Blade. Savon : C'est le nouveau Mount & Blade ? Lucky : Je viens de te le dire. Savon : Je sais mais j'avais mon casque sur les oreilles. Lucky : Tu as toujours ton casque sur les oreilles et pourtant tu viens de me répondre. Savon : Qu'est-ce que tu dis ? » Comment vous dire ? No comment. Bien loin de ces futilités, THQ tente de se rassurer et annonce avoir écoulé 375 000 unités de son Homefront en un seul jour et pour la seule Amérique du Nord. Kracoukas, lui, est à Austin pour y découvrir The Old Republic. Autant dire qu'il essaie de FUIR son destin ! Chilien ce soir. Seuls souvenirs : un chant enflammé sur La Chevauchée des Walkyries de Wagner (en canon avec Lucky, Deez et Jika) et une embrouille avec le patron au sujet de quelques cocktails non payés. RAS, quoi.

Dimanche 20 mars

11h30. Kracoukas se lève. En cette belle matinée, après avoir regardé la Messe sur France 2 et tendu l'oreille pour entendre le roucoulement des pigeons dans son jardin, le monsieur se dit qu'il pourrait aller courir au bois de Vincennes. Pourquoi pas, oui, ça lui ferait du bien de courir. Sentir l'odeur de l'herbe, reluquer les joggeuses, se dégourdir les jambes, préparer le marathon… et puis non, merde, le canapé, c'est super aussi.

Lundi 21 mars

Bouclage time. On ne cause plus de marathon ou de chemises de Savonfou, on cause de pages à abattre ! Tout juste Death Pote parle-t-il de 3DS, mais tout juste, hein ! Du taf à abattre, il y en a peut-être aussi du côté d'EA et des équipes de développement de DarkSpore, qui voit sa sortie repoussée au 28 avril. Un petit mois plus tard, c'est Might & Magic Heroes VI qui naîtra, le 23 juin précisément. Au rang des rrrrrumeurs galopaaantesss de la toiillee, c'est Hitman 5 qui tient la corde. Le chauve le plus glauque de la sphère vidéoludique ferait son retour lors de l'E3 2011, en juin. Si, quand même, causons marathon, faut que ce soit la chute de ce numéro, avant celle, peut-être de notre Kracoukas national ! Parce que vous savez, on l'admire quand même, c'est fort ce qu'il fait ! Bon, allez, non, je déconne, t'es un grand malade, Kracou, c'est tout !

SUNDIN



« FIXER DES LIMITES AUX JOUEURS N'AURAIT PAS SERVI NOTRE GAMEPLAY. »

SURNATURELLEMENT BON !

On leur a envoyé des poèmes, des t-shirts déjà portés et des verres à cocktail (vides) pour les remercier d'avoir développé l'excellentissime Magicka. Pour que ça cesse, Patrik Lasota, community manager chez Arrowhead, a pris un peu de son temps pour répondre à nos questions et revenir sur un projet qui a buzzé comme aucun autre ces dernières années.

Joystick : Est-ce que tu peux nous parler un peu du studio ? Vous jouez à quoi ?



Patrik Lasota : Toute l'équipe a étudié sur le même campus en Suède, sur divers axes de développement et diverses écoles de pensées. Début 2008, nous avons décidé de monter une équipe et de participer à la Swedish Game Awards http://gameawards.se, une compétition pour les développeurs indépendants suédois. La même année, Magicka glanait le premier prix, ce qui nous a encouragés à monter un studio de développement. Depuis, notre équipe s'est étoffée de quelques membres supplémentaires. Voilà où nous en sommes aujourd'hui, après la sortie de notre premier titre ! Concernant les jeux que nous aimons, c'est varié. Une grande part de la team joue actuellement à League of Legends, les autres sont sur Battlefield : Bad Company 2.

Pourquoi Magicka ?

Magick est une des différentes orthographes de « Magic », une des plus rares. Comme le jeu est articulé autour des sorts et des magiciens, on s'est dit que ça collerait bien.

Quelles ont été vos principales influences artistiques ? On a notamment relevé des clins d'œil au Disque Monde de Terry Pratchett, à Star Wars ou encore à Warhammer.

Oh oui, nous sommes tous des nerds dans une certaine mesure ici. Les références font toutes partie de notre humour, ce sont un peu des « inside joke » qui s'adressent aussi et surtout aux autres nerds. Ma référence favorite dans le jeu est probablement celle à 300, mais vous devez jouer pour la découvrir, je ne veux pas spoiler (ndSundin : nous, on l'a trouvée). Mais si vous voulez absolument tout savoir, la communauté a dressé la liste de tous ces clins d'œil sur www.magickapedia.net (ça va de Rambo à Diablo en passant par Les Aristochats).

Comment vous est venue cette idée, révolutionnaire selon nous, de proposer un personnage qui peut exploiter toute sa puissance dès le début du périple ? Habituellement, la phase de levelling est une partie intégrante et indispensable de la progression dans un Action/RPG.

Eh bien, nous ne voulions pas vraiment développer un RPG, on était plus dans quelque chose façon Action/Aventure, un peu comme les vieux Zelda. Nous avons décidé très tôt que le jeu ne serait pas articulé autour de sorts à débloquer ou de niveaux à passer. Nous avons pensé que si vous êtes bons à Magicka, et que vous vouliez aller jouer chez un copain à vous, vous devriez pouvoir être aussi bon, sans avoir quoi que ce soit à débloquer. Fixer des limites aux joueurs n'aurait pas servi notre gameplay.

Un des mécanismes de base du genre est aussi le loot. Magicka ne récompense pas le joueur avec du loot. C'était un autre choix risqué ça, non ?

Dans un sens, nous avons du loot, mais ce n'est pas essentiel pour le gameplay, oui. Je ne sais pas comment on a décidé de s'en passer, ça n'a juste jamais été une option sur laquelle on a voulu compter. Ça ne collait pas avec le genre d'aventure que nous voulions créer.

Vous attendiez-vous à un tel succès ?

Et comment l'expliquez-vous ?

Je pense que nous espérions un tel succès, même si tu apprends très tôt à ne pas tirer de plans sur la comète dans cette industrie. Je crois qu'une large part de notre réussite doit être attribuée à notre prix de vente (ndlr: Magicka coûte 10 euros sur Steam) ainsi qu'à nos mécaniques de jeu novatrices. Ça, et l'incroyable buzz sur Youtube, et notamment la vidéo de TotalBiscuit, « WTF is Magicka » (www.youtube.com/watch?v=g_XP9OBWGKo)

Et le mode de distribution aussi, sans doute ?

Oui, la distribution digitale a également été un facteur clé dans notre réussite. Elle nous a permis de réduire les coûts et de fixer un prix plus bas que sur une sortie boîte.

Avez-vous déjà des nouvelles idées de projets ?

Pour l'instant, nous nous consacrons entièrement à Magicka. Nous avons plein de DLC en préparation, et nous voulons corriger tous les bugs présents sur cette version. On ne sait pas ce que le futur nous réserve, mais nous sommes bien entendu partis pour ne pas en rester là !

PROPOS RECUEILLIS PAR SUNDIN

La guerre, la vraie !

Vietnam, tel sera le nom du prochain DLC de Magicka, une extension où nos gentils magots se battront avec du AK47 ou du M-6 ! Encore une fois, le titre sera bourré de clins d'œil à la culture nerd : de Rambo à Predator en passant par Apocalypse Now. Question gameplay, Vietnam devrait proposer de nouveaux sorts et un système de couverture. La sortie est prévue pour avril. En attendant, vous pouvez toujours zieuter l'excellent trailer : **http://www.youtube.com/watch?v=cs2DsoiA54Y.**



Ni totalement action, ni outrageusement simulation, Operation Flashpoint joue la carte du compromis.

Genre FPS / **Éditeur** Codemasters / **Développeur** Codemasters / **Site** http://www.flashpointgame.com/fr / **Sortie** 21 avril 2011

OPERATION FLASHPOINT : RED RIVER

Comme tous les 28 jours...

Le Tadjikistan : des rochers, de la poussière, 40°c la journée et -10 la nuit. Les principales exportations du pays sont le terrorisme, la cocaïne et la vengeance. Pas de plage, pas de bar chilien, pas de Ben & Jerry's... Euh, quelqu'un peut-il me dire pourquoi on se bat pour ce truc-là ?

A cette heure tardive où j'entame ce texte, Sundin, Deez et Lucky dansent sur les tables du bar chilien, Kracoukas s'éclate à Austin, et moi j'ai les yeux qui dégoulinent sur mon clavier à un demi-cadran du bouclage. Suis-je en pleine crise de conscience professionnelle ? Non quand même pas, mais les innombrables problèmes techniques de la bêta du prochain FPS de Codemasters m'ont considérablement ralenti. Dois-je pour autant me montrer intraitable ? Non plus, car le dossier Operation Flashpoint : Red River (que nous nommerons OFRR, je suis payé au signe, mais il ne faut pas charrier non plus) est un sujet délicat. L'accusé, Mesdames et Messieurs les jurés, est né dans une famille difficile, tiraillé entre un père exigeant : Bohemia Interactive, et une mère surprotectrice qui l'élève seule depuis son divorce : Codemasters.



En avaaaant marche !

De cette secrète déchirure, OFRR tire une grande fragilité de caractère. Ne sachant jamais sur quel pied danser, il oscille entre le côté simulation militaire de papa et les ambitions grand public de maman. Les cinq missions de la preview (le jeu final en comportera dix) trahissent un peu cette contradiction. Peu de choses ont changé depuis Dragon Rising, l'interface radiale pour donner des ordres est toujours aussi simple et complète, mais cette fois, vos coéquipiers y répondent bien mieux. Bon, ils restent toujours plantés comme des flans si vous ne leur dites rien et qu'on leur tire dessus, mais c'est normal : un US Marine ne pense pas, il obéit. Pour ceux qui ont loupé un épisode : pour donner un ordre dans Opération Flashpoint, il faut garder une touche enfoncée, puis se servir des touches de direction pour naviguer entre les menus d'ordre de mouvement, de formation ou d'attaque. En fonction de ce que l'on regarde, les ordres deviennent contextuels. Ainsi l'ordre de mouvement peut devenir un ordre de sécurisation de bâtiment ou d'occupation d'une position défensive. On peut également demander des soins pour un équipier ou à l'occasion réclamer une frappe aérienne. Si le système exige un peu de temps pour être maîtrisé, votre escouade de trois bidasses devient >>>

Des équipements se débloquent au fil de l'aventure comme une lunette de visée nocturne.

BÊTA ★★★☆☆

Chaque mission suit le déroulement d'une journée du conflit, et dure environ 45 min. Avec 10 missions en poches, la durée de vie du solo devrait donc se situer entre sept et huit heures bien tassées.

« Ne sachant jamais sur quel pied danser, Red River oscille entre le côté simulation militaire de papa, et les ambitions grand public de maman. »



Vous pouvez vous rendre partout où porte votre regard.

>>> par la suite une véritable extension de votre corps.

Une rustine et ça repart

Pour en revenir à l'équilibre entre simulation et arcade, le côté simulation pointe toujours le bout de son nez dans la gestion des blessures. Ces dernières ne se contentent pas de vous barbouiller les lunettes à la confiture de groseille : une balle dans le bras gêne la visée, une autre dans la tête vous fout un bon coup de body awarness, quand elle ne vous tue pas sur le coup. Une bonne grosse hémorragie des familles n'est en outre jamais à exclure. En revanche, dès que l'on commence à se soigner, on sent que des concessions ont été faites. Les trousses de soin sont inépuisables, et les marines sont increvables, un peu comme des chambres à air que l'on pourrait rapiécer à l'envi. Si l'on se compare aux ennemis qui explosent littéralement dès qu'une bastos leur frôle l'orteil, nous sommes véritablement de super-soldats. Néanmoins, même si elles se gèrent facilement, les blessures par balle restent suffisamment enquiquinantes pour qu'on veuille les éviter à tout prix. OFRR n'est pas un jeu où l'on peut se permettre n'importe quoi, loin s'en faut. Dans le même ordre d'idées, l'utilisation des grenades et autres explosifs est tout sauf anodine. Il faut parvenir à bien jauger le moment où leur puissante explosion retentira. Car si l'IA des Tadjiks n'a pas inventé la fusion froide, elle sait quand même s'éloigner précipitamment d'une grenade sur le point d'éclater. Le risque que vous aurez pris à vous découvrir en vous exposant pour la lancer sera alors une pure perte. Le ressenti des armes est dans la moyenne de tous les FPS récents : fantomatique ; mais le jeu garde une balistique un tant soit peu réaliste. Au-delà de la centaine de mètres environ, les balles adoptent une trajectoire courbée par la gravité. Évidemment, les habitués de simulations pointues trouveront cela trivial mais les autres devront se familiariser avec le concept de « portée efficace » des armes qu'ils ont en main, et opter pour une fois pour le tir semi-automatique. Il est crucial de savoir à partir de quelle distance on a une chance de toucher et de tuer une cible en mouvement, la balle mettant un certain temps à parcourir ladite distance. Les ennemis ne semblent pas d'une intelligence folle, on peut même dire qu'ils emploient des techniques de mollusques en s'accrochant à des positions indéfendables avec la même opiniâtreté que des moules se cramponnant à un rocher. Ils donnent le change grâce à une technique très poussée du camouflage. Chaque adversaire se déguise en un petit tas de pixels nageant dans une immense bouillie de pixels ton sur ton, une technique machiavélique qui... quoi ? Qu'est-ce qu'il y a Lucky ? Pourquoi tu tires ma manche ? Tu me dis que c'est juste les graphismes qui sont moches ? Ah bon ? Euh oui, tu peux utiliser mes toilettes... Même s'il est un petit cran au-dessus de son prédécesseur, OFRR n'a vraiment rien d'un bel Adonis, même s'il se rattrape par certains aspects techniques propres à la série. Le terrain de jeu par exemple sera tout simplement immense, plusieurs centaines de

Band of Brothers

Il existe plusieurs façons de partager le quotidien de son escouade, et cela dépend bien évidemment de la classe qu'on choisit (voir encadré « Classe... pas Classe »). Si l'on opte pour le Rifleman les trois équipiers seront à vos côtés pour faire le coup de feu. Si vous êtes un Autogunner, c'est vous qui fournirez un appui feu aux autres, ce qui implique qu'ils progresseront toujours en avance de votre position. C'est une position assez commode pour donner des ordres, tout en gardant un œil sur les environs et en tirant sur les menaces potentielles. Si vous jouez un grenadier, cela s'annonce plus sportif, puisque cette classe utilise un équipement plutôt dévolu au combat rapproché. La technique consistera donc à poster vos hommes de manière à ce qu'ils couvrent bien tous les angles d'approche pendant que vous progressez et déclenchez les embuscades. De manière générale, le Grenadier est bien bas dans l'échelle alimentaire du jeu, vu que les missions où l'on a besoin de poser des pièges sont rares, et que les larges étendues découvertes du Tadjikistan ne se prêtent pas aux armes à courte portée qui constituent son arsenal de défense antipersonnel. Enfin le Scout, lui, devra trouver un perchoir confortable pour guider le déplacement de ses hommes qui seront à bonne distance tout en dégommant toutes les têtes qui dépassent des fenêtres. Cette classe comporte un défaut : les check-points ne sont considérés comme atteints que si le joueur, et pas juste un membre de l'escouade, y parvient. Ce qui oblige le joueur scout à aller régulièrement crapahuter au milieu d'une route entre des bâtiments propices à tous les pièges à noobs pour que le scénario avance. Plutôt handicapant pour un gus équipé d'un Mk.12...


C'est à bord de cet hélicoptère que vous arriverez le plus souvent au combat.

kilomètres loi Carrez, soit la représentation fidèle de plusieurs régions frontalières du Tadjikistan. Enfin, c'est ce que Codemasters prétend, ils se doutaient bien que personne ne se risquerait à vérifier ça dans un pays qui n'a même pas la fibre optique.

La minute douceur de Savon

Jusqu'à présent, j'ai posé un regard plutôt critique sur ce futur titre. C'est peut-être l'effet du Temesta/Red Bull, mais j'ai maintenant une tendre envie de vous parler de ce qui en revanche marche au poil : le déroulement du scénario et l'implication du joueur dans l'action. OFRR se débrouille pour bien nous faire comprendre que nous ne sommes qu'un rouage d'une vaste opération militaire. Comme dit plus haut, les cartes sont immenses, ouvertes aux quatre vents, et l'on y agit en coordination avec d'autres escouades qui peuvent selon l'humeur du jour vous appuyer, vous demander une couverture ou simplement se battre à presque un kilomètre de là. Les indications à l'écran se font aussi discrètes que moi quand je vais acheter un coussin anti-hémorroïdes. De manière générale, il est plus efficace >>>

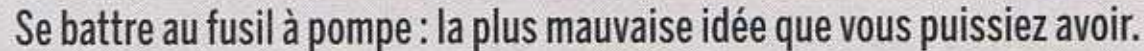

Le jeu ne lésine pas sur les effets de bloom, parfois jusqu'à l'insupportable.

Classe... pas classe

Le solo comme le multi propose quatre classes avec des armes et des équipements qui se débloquent au fur et à mesure (déjà vu ?). On retrouve donc le Scout et ses fusils de sniper, le Rifleman très polyvalent, le Grenadier et ses gros pétards, et l'Autogunner et sa mitrailleuse lourde. Toute ressemblance avec un titre de Dice ne serait évidemment que purement fortuite. Quoi qu'il en soit, vu les excellentes distances de vue et le fait que la plupart des combats se passent à longue et moyenne portée, il est plus que probable que le Scout soit la classe la plus largement plébiscitée du jeu.



Se battre au fusil à pompe : la plus mauvaise idée que vous puissiez avoir.







Je trouve que ça ressemble étrangement au Mexique...



>>> (et agréable) de repérer, parmi le flot d'insultes et d'ordres que vous crie votre supérieur par radio, ceux qui s'adressent à l'escouade Bravo (la vôtre) et de les appliquer.

T'étais pas mort, toi ? Je vais mieux

Les objectifs sont relativement variés : inspecter l'itinéraire d'un convoi, protéger un démineur au travail ou sécuriser une hutte en bouse de chèvre. L'ouverture de la carte aidant, les angles d'approche sont nombreux. Là encore, quelques accrocs ont été faits au réalisme. J'ai été assez étonné de voir des équipiers tombés au champ d'honneur quelques minutes plus tôt respawner miraculeusement dans le camion qui m'emmenait vers le prochain engagement. En dehors de cela, tout s'enchaîne bien, et si l'on fait abstraction des interminables bavardages du début de la première mission, on ne regrette pas sa ballade. Pendant les combats, votre meilleur ami sera le compas en haut de l'écran, chaque soldat ennemi repéré visuellement par le peloton sera marqué en rouge. Une marque bien nette si quelqu'un le voit à ce moment précis, une marque plus flou pour indiquer la dernière position connue. Sachant que l'on vous parle toujours en termes de points cardinaux, vous garderez plus souvent l'œil rivé sur cet outil que sur votre rétroviseur quand vous conduirez aux alentours des « terres de Yavin le Rouge », comme les surnomment les gendarmes mobiles.

Maintenant que je vous ai un peu planté le décor, voyons un peu comment se déroule une mission. Le troisième jour, nous devons capturer un barrage construit il y a 40 ans par les Russes, qui aimaient bien faire des lacs artificiels où c'est qu'on slave (OK, je sors). La mission commence autour des véhicules qui doivent parcourir un chemin tortueux entre les collines, puis traversé l'ouvrage d'art soviétique et atteindre les turbines et les remettre en marche. Votre escouade progresse le long de la route, du côté gauche, tandis que l'escouade Alpha part en reconnaissance du côté droit. Nous entrons dans la rue d'un village, et je dis à mes hommes de se poster derrière un muret, tandis que je pénètre dans le bâtiment le plus haut pour superviser la situation. Un de mes hommes m'informe alors : « On a vu un individu armé à 70 mètres vers l'ouest. Un point rouge apparaît sur le compas, et le temps que je par-

Géopolitique et tac

Pourquoi avoir situé l'action de cette opération Flashpoint au Tadjikistan ? Cette ancienne république d'URSS aux mœurs volontiers corrompues malgré le froid qui y règne régulièrement est un endroit qui sent le soufre. Située dans l'ombre de son immense voisin chinois avec qui elle ne s'entend guerre, elle réagit régulièrement assez mal à la façon dont Pékin maltraite les minorités ouzbeks et tadjikes. De son côté, la frange la plus extrémiste des dirigeants chinois verrait d'un bon œil que l'on mette ce petit pays sous coupe réglée, d'autant plus qu'il se situe sur un des tracés potentiels des autoroutes du pétrole destinées à alimenter la croissance chinoise. Bref, il ne faut pas grand-chose : une opération militaire un peu trop appuyée des Américains pour que le pays se plonge dans un ménage à trois États-Unis/Chine/Insurgés.





Explosions et impacts de balles sont corrects, sans plus.



Ouais ouais ouais, mais il est où le Starbucks le plus proche ?

vienne sur le toit, des tirs partent des fenêtres, forçant l'escouade à répliquer. Un petit coup de menu radial et je fais avancer mes troufions en courant jusque dans une maison où ils seront mieux protégés. Les Tadjiks ne m'ont pas repéré alors je les allume les uns à la suite des autres. Le tir est malaisé, car ils courent de couvert en couvert, mais au bout de quelques minutes j'ai pu ménager un « corridor de sécurité » par où je peux glisser mes trois hommes afin de contourner et d'éliminer les derniers insurgés.

Three way in, one way out !

Nous sortons à peine de cette échauffourée que nous apprenons que l'escouade Alpha est clouée par des tireurs embusqués. Je connais leur position sur le compas mais la ligne droite n'est peut-être pas la meilleure option. Je l'apprends à mes dépens en me prenant une bonne rafale dans les prémolaires. Boum ! Bonne nuit, Blanche Neige ! Pour ma deuxième tentative, j'observe un peu mieux le terrain et sélectionne un bon angle d'approche. Les tirs viennent d'une espèce de bergerie en contrebas d'une colline couverte de hautes herbes. Je m'imagine donc que c'est le meilleur endroit pour donner un

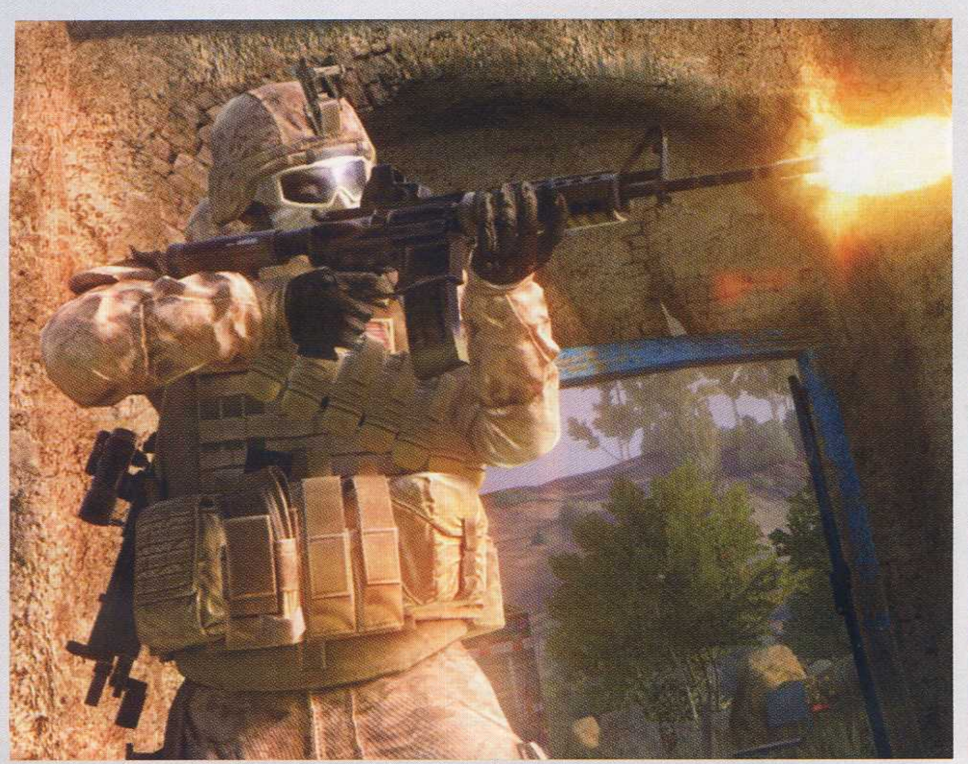
« S'il est un petit cran au-dessus de son prédécesseur, Red River n'a vraiment rien d'un bel Adonis, même s'il se rattrape par certains aspects techniques propres à la série. »

coup de main à l'escouade Alpha. Pas de chance, les level designers ont eu la même idée, et l'on doit se débarrasser d'un groupe de combattants avant de prendre position et de sécuriser la zone. À chaque menace, il y a donc plusieurs solutions, même si la plus adéquate est souvent évidente. Les combats se poursuivent cahin-caha, et après un déminage de route, la charge suicide d'un pick-up et un appui héliporté (à regarder en écoutant la « Chevauchée des Walkyries », le résultat n'était pas propre du tout), on arrive à l'apothéose, une embuscade depuis les berges alors que le convoi traverse. Des tireurs cachés dans des buissons, des marines qui pètent de trouille à la recherche du moindre couvert offert par des camions qui explosent les uns après les autres. Même si graphiquement c'est un peu à la ramasse, ça reste aussi stressant que saisissant.

Une sale guerre

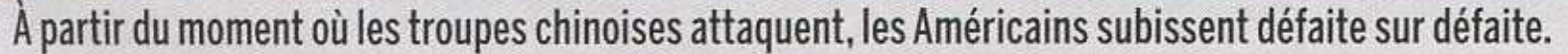
Du côté du scénario, on échappe aux habituelles histoires de super-soldat texan qui gagne la guerre une main dans le dos. Tout commence en 2013, quand les Américains découvrent qu'une partie des groupes terroristes qui leur mènent la vie dure en Afghanistan part régulièrement se ressourcer dans le Tadjikistan voisin.
Ils réagissent comme ils le font à chaque fois : tapis de bombes puis tapis de Marines. C'est dans ce contexte de guerre pour le moins asymétrique que se déroulent les premières missions. Le joueur fait partie d'un bataillon de cow-boys surarmés et surentraînés, qui n'ont aucun mal à dessouder les commis de ferme tadjiks armés de vieilles pétoires ukrainiennes. Tout bascule lors de la quatrième mission, quand l'armée chinoise (la People's Liberation Army) entre dans la danse, reprochant aux Américains d'empiéter sur ce qu'ils considèrent comme une marche de leur Empire. À partir de là, OFRR devient carrément ardu puisque les soldats chinois sont innombrables, opiniâtres, et appuyés par des chars. Pour ne rien arranger, >>>











À partir du moment où les troupes chinoises attaquent, les Américains subissent défaite sur défaite.

Et hop, une petite frappe commandée dans la face !

>>> ils prennent en rien de temps la supériorité aérienne. Très vite les troupes américaines sont bousculées et tentent de se réorganiser. Y parviendront-elles ? Nous le saurons avec la version finale qui garde consciencieusement quelques atouts dans sa manche.

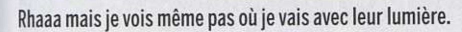
Pour intéressante qu'elle soit, OFRR ne se limitera pas à une campagne solo, on devrait aussi avoir droit à un multi conséquent. La version avec laquelle j'ai quitté les attachées de presse de Codemasters ne permettait pas d'y jouer, faute de serveur en ligne. Néanmoins nous avons eu le loisir de tâter un peu du bestiau en compagnie d'une clique de journalistes triés sur le vasistas. Nous nous sommes essentiellement concentrés sur le mode coopératif qui, compte tenu de l'organisation en escouade du jeu, constituera le principal intérêt du multijoueur. Comme dans le solo, nous avons accès à un menu de communication radial mais, puisqu'on s'adresse à des joueurs humains, rien n'indique qu'ils réagiront au quart de tour. En fait, votre pire ennemi pourra être le manque de fiabilité de vos amis humains, voire la vôtre. Les missions sont assez dures à remplir, (bien plus difficiles que celles du solo), une escouade qui perd un de ses membres y est quasiment condamnée. Du coup, jouer avec un jambon qu'il faut aller réanimer toutes les 45 secondes n'aide vraiment pas. Mais il y a pire que le joueur imprudent, il y a celui qui n'a pas lu la notice de son paquetage. Un exemple parmi tant d'autres. Nous devons nous retrancher dans un hameau avec trois autres journalistes. L'un deux rentre imprudemment dans une maison et tombe nez à nez avec un milicien. Ratatata, une rafale plus tard, un des fils de l'Oncle Sam gît dans son sang au pied d'un épicier tadjik. J'interviens en urgence, arrête son saignement puis le remets sur pied. Il se met alors en tête de jeter une grenade sur les insurgés qui convergent vers notre position. Pourquoi pas, sauf qu'il garde l'explosif en main trop longtemps et que la détonation amplifiée par le fait que nous sommes dans un espace clos nous tue tous les deux sur le coup.

On a un homme à terre !

Quatre modes coop seront disponibles dans le jeu : un mode « Tonnerre » qui s'apparente à de l'escorte de convoi, et qui ressemble à la troisième mission du solo. On doit préparer le terrain puis repousser d'éventuelles mauvaises surprises de la part des insurgés. Le mode « Dernier Rempart » est un grand classique, puisqu'il faut tenir tête à des vagues d'ennemis de plus en plus nombreuses jusqu'à ce qu'on finisse par craquer sous la pression. Les vagues changeant souvent d'angle d'attaque, les quatre joueurs doivent rapidement se repositionner, jusqu'au moment fatidique où les assaillants viendront de partout à la fois, et où l'on se bat pour sa vie dos à dos. Les deux derniers modes, que nous n'avons pas essayés, proposent une attaque de position retranchée pour l'un, et de l'escorte de VIP pour l'autre. Fondamentalement le gameplay ne change pas tellement entre les missions solo et coopératives, la difficulté est juste bien plus relevée. Dans le mode Dernier Rempart, nous avons constamment été écrasés sous le nombre de nos assaillants, essuyant de plus de régulières préparations d'artillerie vers la fin.







Rhaaa mais je vois même pas où je vais avec leur lumière.



- C'est beau, ce soleil, Bill – Oui, Joe – Bill ? – Oui, Joe ? – je crois que je t'aime.

« Red River ne se limitera pas à une campagne solo sympa, on devrait aussi avoir droit à un multi conséquent.»

Mes équipiers et moi-même en avons pris plein la tête et étions bien obligés de communiquer quand l'un d'entre nous se faisait submerger ou était à terre. En fait, cette partie du coop s'apparente presque à un survival à la Left4Dead au niveau du concept (sauf que les zombies sont très loin et très armés). Plus posé, le mode « Tonnerre » était aussi plus intéressant. Et pourtant, c'est celui où nous avons fait n'importe quoi. Le sergent donnait des instructions précises et nous n'en faisions qu'à notre tête. Le convoi progressait le long d'une route bordée de collines et de nombreux hameaux. Plusieurs attaques ont eu lieu pour nous tenir en haleine, parfois menées par des groupes d'assaut véhiculés. Il fallait alors que l'un d'entre nous snipe le conducteur afin d'envoyer tout ce gentil monde dans le décor. Faute de quoi, c'est un déluge de feu qui tombait sur nos Hummer. Évidemment, on peut s'attendre à ce que les joueurs se désintéressent de ces scénarii une fois qu'ils en connaîtront le déroulement de fond en comble. Cela dit, on peut espérer un suivi régulier du jeu avec de nouvelles missions fournies régulièrement. Oui je sais, je suis d'un naturel extrêmement optimiste.

SAVONFOU

À RETENIR

Le jeu propose un bon scénario, un ressenti un peu arcade mais une gestion assez pointue de son escouade et des combats. Operation Flashpoint : Red River devrait bien tenir la route en dépit de graphismes Minecraftiens. Peut-être le bon compromis entre Bad Company et Arma 2.





Opinion

PAR SUNDIN

Le bon et le mauvais CoD

Combien de temps encore les Call of Duty-like vont-ils régner ? Un sens de la mise en scène inégalée, une campagne rythmée de main de maître et une machine marketing monstrueuse, tels sont les arguments séduisants du « bon » Call of Duty, comme Modern Warfare (8/10, Joystick 201). L'immersion est totale, le public au rendez-vous. Le dernier numéro, Black Ops, c'est plus de 5 millions de copies vendues en 24 heures aux US et au Royaume-Uni ! Ce qui est triste, c'est que nombre de développeurs se sont plongés tout entier dans la brèche du CoD-like, sans apporter aucune idée nouvelle, et peu importe la qualité du produit, ça se vend (presque) aussi bien ! Medal of Honor (10/20, Joystick 236S) s'est écoulé à 2 millions d'exemplaires après 2 semaines de commercialisation, quand THQ annonce qu'Homefront (12/20, Joystick 241) vient de rejoindre le PC de 375 000 nerds, en 1 seul jour et pour la seule Amérique du Nord ! Autant dire que les CoD-like, les bons comme les mauvais, ne sont pas près de disparaître...



Éditeur Codemasters - **Développeur** Codemasters - **Prix** Environ 20 euros

F1 2010

Yavin s'en mord encore les rétroviseurs : qu'il était bon ce F1 2010 ! 19/20 (Joystick 236S), le Megastar qui va bien, et notre Bordelais en paix avec lui-même, en harrrrmo-niiieee avec sa souris, les mains moites sur le volant, le regard acéré et des fourmis dans les jambes. « La nouvelle référence absolue du genre arcade/simu », vous avait-il dit avec une expression sans équivoque. Le jeu de F1 ultime, graphiquement superbe, sous licence officielle du Championnat du Monde (19 circuits, 12 écuries et tous les noms réels) et doté d'un mode carrière complet. Le genre de verdict assommant qui coupe les jambes d'un Sundin en train de vous écrire le bon plan du mois, car même les petits écueils relevés par notre pilote virtuel ont été en partie corrigés avec les mises à jour. Donc voilà, qu'est-ce que vous voulez que je vous dise de plus ? Vous êtes fan de F1 ? De jeux de bagnoles ? Vous êtes le neveu de Jean Alesi ? Ben pourquoi vous l'avez pas déjà acheté ce F1 2010 alors ? C'est honteux ma petite dame, honteux j'vous dis !



DEATH POTE

Bon, voilà, ça y est, j'ai ma 3DS ! Du coup, j'ai un peu mal aux yeux... Mais pas à cause de la console, j'ai vu Dragon Age 2 et, finalement, je vais retourner faire un peu de Street Fighter IV en 3D. Au moins, ceci expliquera cela.

JEU DU MOMENT : Super Street Fighter IV 3D Edition
JEU ATTENDU : The Witcher 2



SUNDIN

Tu vois, j'te l'avais dit ! Allez, viens ! On est bien ! Allez, viens ! Viens ! On est bien bien bien ! Allez, viens ! Regarde tout ce qu'on peut faire ! http://www.dailymotion.com/video/xemf1z_allez-viens_creation

JEU DU MOMENT : Titan Quest
JEU ATTENDU : Diablo III



LUCKY

Trois, quatre... Heigh-ho ! Heig ho ! On part pas du boulot ! Le bouciage est déjà passé, mais le mag est pas terminé ! Heigh-ho ! Heigh-ho ! Ce soir, pas de mojito ! On a tous des pages à gratter, on reste collés sur nos PC

JEU DU MOMENT : Mount & Blade With Fire & Sword
JEU ATTENDU : Mount & Blade With Fire & Sword

les tops du mois

FPS

1- Left 4 Dead 2
2- Team Fortress 2
3- BioShock

STR

1- Total War : Shogun 2
2- StarCraft II
3- Warhammer 40K, Dawn of War II Retribution

RPG

1- Dragon Age Origins
2- Drakensang : The River of Time
3- Fallout New Vegas

JEUX INDÉ

1- Minecraft
2- Super Meat Boy
3- Plantes contre Zombies



Total War Shogun 2



Left 4 Dead 2



Dragon Age Origins



Minecraft



YAVIN

Bon et bien voilà, j'ai essayé la fameuse nouvelle console en 3D. Ensuite, je l'ai poliment posée devant le vendeur en disant que c'était pas mal du tout cette petite achine à 100 euros. Comment ? 250 ? Allons bon !

EU DU MOMENT : BioShock 2
EU ATTENDU : DiRT 3



SAVONFOU

C'est drôle comme la barrière de la langue induit en erreur. J'étais sûr que cette Allemande était folle de mon corps, et il a fallu un petit signe pour que je comprenne que non. En fait, il a suffi qu'elle sorte son Taser.

JEU DU MOMENT : Total War : Shogun 2
JEU ATTENDU : Batman : Arkham City



KRACOUKAS

J'ai mis un grand coup d'accélérateur à mon entraînement pour le marathon ! En plus de passer quotidiennement à la boulangerie, je vais chercher Mini-Kracou à pied chez sa nounou. 200 m + 400 m = Un epic fail ?

JEU DU MOMENT : League of Legends
JEU ATTENDU : The Witcher 2

Genre Zombie-slasher / **Éditeur** Deep Silver/ **Développeur** Techland / **Site** http://deadisland.deepsilver.com / **Sortie** 2011

DEAD ISLAND

SEAAAA, SEX AND SUUUNN...

Adulateurs de zombies, amateurs de tripaille et collectionneurs de tissus nécrosés, nous vous souhaitons un bon séjour sur Dead Island. Petit conseil : gardez toujours votre machette à la main, il se dit que les hamsters sont particulièrement agressifs dans le coin.

BÊTA
★★★☆☆

Dead Island pourrait être la bonne surprise de cet été. Une ambiance pesante et un environnement totalement ouvert, les arguments ne manquent pas mais on attendra d'en voir un peu plus pour sauter au plafond.

La bande-annonce de Dead Island a retenti bien au-delà des frontières polonaises, patrie des développeurs de Techland (Call of Juarez). Quatre millions de visionnages sur Youtube pour mater une pauvre famille de vacanciers se faire déchiqueter par une horde de zombards. Chapeau, les mecs ! Bon, allez, avouons que le trailer nous a quand même bien titillés à nous aussi. Cette première petite présentation du titre dans les locaux parisiens de Koch Media tombait donc à pic.

PARADISE GONE MAD

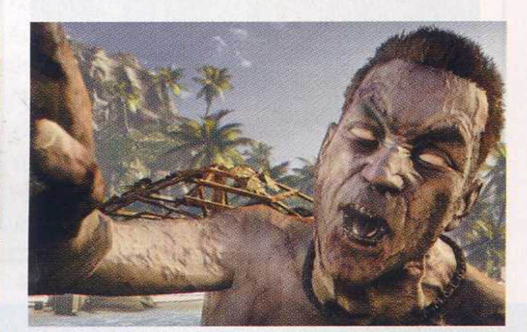
Mer turquoise, ciel azur, petite plage cosy et zombies en bikini (oui, oui, même les zombies ont le droit de se mettre en bikini quand le soleil cogne), Dead Island respire le soleil autant que la mort à plein nez. On ne sait encore pas grand-chose sur le pitch, si ce n'est que l'île paradisiaque de Banoi a été envahie par des zombies, et que quelques survivants – dont vous – essaient de s'organiser pour leur survie. Le périple commence a priori juste après le phénomène épidémique, et dans cette présentation, nous incarnions Sam B., un des quatre personnages disponibles (voir encadré), le gentil bourrin de la bande. Question gameplay, le FPZS (First Person Zombie Slasher) de Techland brasse large, avec un monde ouvert mais des passages obligés, saupoudré par un petit côté RPG, avec un perso qui va évoluer avec les heures de jeu et les éviscérations. Un terrain de jeu vaste, où il s'agira de déloger – de façon assez linéaire ? – les charmants nouveaux occupants de plusieurs lieux clés pour laisser place aux survivants. C'est dans ses safehouse que se masseront les rescapés, qui vous remercieront en vous proposant diverses missions (escorte, aide...). Et c'est en remplissant ces missions que votre perso acquerra de nouvelles compétences pour éclater plus de zombies. Le cycle de la vie, quoi.

IN YOUR FACE

Revenons auprès de notre Sam B., tout juste réveillé parmi quelques survivants dans un petit baraquement à côté de la plage. En tchatchant un peu, Sam apprend qu'il doit aller délivrer une seconde safehouse. Notre homme se saisit alors d'une pagaie, pousse la porte, et... découvre un homme en train de se faire agresser par deux zombies. Pas le temps de se raser la moustache, il se mange un vilain coup de poing dans le dos et tombe dans un grand mouvement de caméra scripté. Idéal pour l'immersion, un peu moins pour les malades du syndrome de simulation sickness. Comme dans un FPS, Dead Island se joue en vue subjective à la première personne. Un choix osé pour un jeu où on se servira essentiellement d'armes de



Ça sent le zombie spécial à plein nez. Et on dirait bien un cousin de Boomer de Left 4 Dead.





Grande île oblige, des véhicules seront disponibles.



Voyage, voyage, plus loin que la nuit et le jour...

corps à corps. Kracoukas, par exemple, adore péter les rotules – les dégâts sont localisés. Pour ce faire, il devra alors pointer sa souris vers le sol. Face à un seul zombie, c'est pas gênant mais dans les grosses bastons, on attend de voir. Bon alors, certes, vous pouvez aussi ne pas imiter Kracou, et prioriser les coups de pelle dans la tronche. De pelle ou autre chose, les armes seront diverses, variées, et souvent meurtrières : clé à molette, hache, machette, pagaie, couteau...

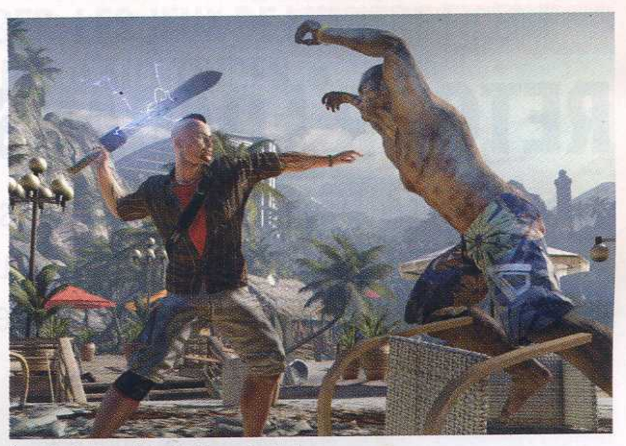
QUAND C'EST TROP, C'EST TROPICO

Comme dans un Dead Rising 2, il sera aussi possible de combiner deux objets dans des « Ateliers ». Mettez une charge explosive sur un couteau, lancez le couteau au milieu d'un groupe de zombards, et admirez la boucherie ; collez une batterie sur votre machette, et électrocutez vos ennemis... En revanche, rien à voir avec le côté déjanté et burlesque de Dead Rising. Ici, l'ambiance se veut résolument sombre et mature

« L'AMBIANCE MATURE ET SOMBRE TRANCHE AVEC DES DÉCORS QUI RESPIRENT LE PASTIS ET LE SOLEIL. »

(et ce, malgré les zombies en bikini). L'ambiance tranche avec des décors qui sentent le pastis et le soleil. Le moteur graphique, une nouvelle itération du Chrome (le moteur utilisé par Techland) offre un rendu agréable, et n'épargne aucune des giclées de sang, des décapitations sauvages et autres joyeusetés à ne pas reproduire chez soi. Certaines animations, comme les coups fatals, demandaient encore du boulot, mais globalement, c'était propre. Il me resterait à vous parler du côté RPG avec les quatre classes de persos, qui possèdent tous un arbre de compétences à multiples branches, et un pouvoir temporaire unique (pour Sam, le tank, un mode Furie qui lui permet de claquer du zombie à mains nues), mais la place me manque. Ne vous taillez pas les veines, on espère une version jouable pour chez nous comme des grands, autour du mois de juin. Si pléthore de questions restent encore en suspens, ce Dead Island s'annonce comme une très sympathique boucherie. Bon appétit.

SUNDIN



À midi, c'est poulet grillé, les enfants !

4 EN 1

Le périple Dead Island pourra se jouer dans la peau de quatre personnages, chacun appartenant à une classe (tank, assassin, leader, touche-à-tout) et disposant de son propre arbre de compétences. Chaque perso a aussi sa propre histoire, même si les passages obligés ne devraient pas changer de l'un à l'autre.

À RETENIR

Détail qui n'en est pas un et qui a même son importance parce que, ouais, sérieux quoi (que c'est moche de meubler comme ça !) : Dead Island sera jouable à quatre en coopération. Si vous voulez mon avis, ça sera même le mode le plus sympa du jeu. Eh ouais !



Pendant que les clowns patrouillent, le Chevalier Noir fait un câlin au Mime Marceau. Tranquillement et en douceur.

Genre Action aventure / **Éditeur** Warner Bros Interactive / **Développeur** Rocksteady / **Site** www.batmanarkhamcity.com / **Sortie** Automne 2011

BATMAN ARKHAM CITY

RETOUR FRACASSANT DANS LA BAT-CAVE

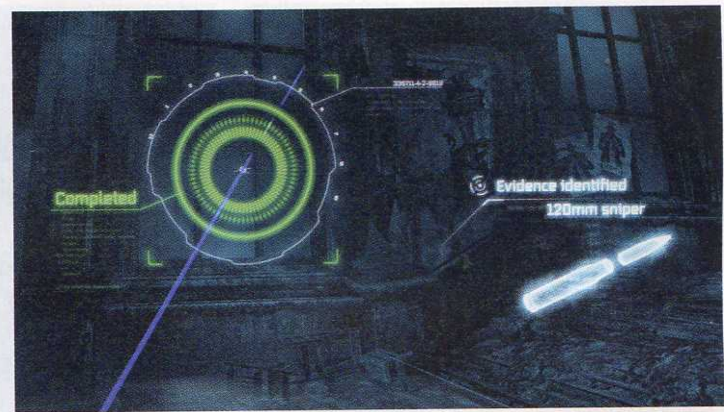
Qui se souvient de la série Batman des années 60 ? Celle avec un Robin en lycra gay-friendly et un Pingouin affublé d'un petit parapluie ridicule ? Même qu'il y avait des « kapow ! » et des « bazinga ! » qui apparaissaient pendant les combats. C'était le bon temps...

BÊTA
★★★★★

Batman Arkham City sent bon, très bon. La nouvelle aventure du Dark Knight recycle les excellentes idées du premier épisode et transpose le tout dans un terrain de jeu plus ouvert et tout bonnement splendide.

Franchement, c'est à se demander pourquoi Rocksteady n'a pas choisi cette version pour la suite d'Arkham Asylum, ça aurait quand même eu plus de gueule. M'enfin, que voulez-vous, il faut plaire aux ados tendance émo qui ne jurent que par le sombre et le torturé. Quand Sundin, le Joker toulousain de la rédac', m'a envoyé à la présentation d'Arkham City, impossible de refuser, cela dit. Faut dire que le premier épisode avait su m'emporter comme jamais un jeu à licence ne l'avait fait auparavant. Je ne suis d'ailleurs pas le seul, puisque Arkham Asylum a été pour beaucoup l'équivalent d'un bon coup de batarang dans la face, et a sans aucun doute entraîné des vocations de superhéros dépressif. Et vous savez quoi ? Sa suite s'annonce hautement à la hauteur ! Si Arkham Asylum était une expérience très « interne », Arkham City fait la part belle aux extérieurs. La preuve ? La démo démarre, la première baffe surgit : Batman est sur les toits de Gotham City, perché sur une gargouille et scrute les environs. Toute la ville lui sourit sinistrement. On peut aller où l'on veut ? Oui, dans les limites du quartier. Au loin, les immenses tours du district d'affaires restent inaccessibles. Arkham City est en effet une sorte de no man's land au sein de Gotham où les pires lascars aiment passer leurs vacances. Du pain béni pour le Dark Knight, qui va se faire un plaisir d'aller péter quelques dents. D'ailleurs, ça ne tarde pas, puisque Gordon le contacte et lui propose d'aller aider Catwoman, vilement capturée par Double Face. C'est tout ? En chemin, il doit également mettre fin à une prise d'otages orchestrée par Harley Quinn, la groupie préférée du Joker. Première chose à faire avant de s'enfoncer dans la ville : savoir où se rendre. Pour ça, le superhéros sort un outil de piratage de fréquences radio et intercepte quelques communications qui vont lui permettre de repérer les meilleurs coins chauds. On ne parle pas de bars à hôtesses ou même d'un Chilien, mais bien des endroits où les missions peuvent être entamées. Une fois sa destination connue, Batman déploie


Les ennemis de Batman sont encore plus laids que dans Arkham Asylum.



Les phases d'enquêtes devraient heureusement se montrer plus variées.


« Alors, quel os vais-je pouvoir bien péter en premier...? »



Pas de doute, l'ambiance anxiogène est au rendez-vous. Ça sent la fin du monde.

« LES BÂTISSES SOMBRES D'ARKHAM SONT À TOMBER, LES JEUX DE LUMIÈRE FILENT DES PETITS FRISSONS ET L'AMBIANCE GÉNÉRALE PREND AUX TRIPES. »

finalement ses ailes et plonge dans Arkham City. Et nous avec.

ARKHAM POUTRAGE

Se déchaîne alors un festival de péripéties incroyables et de nouveautés dans tous les sens. Mais je n'ai que deux pages et il va falloir résumer (ma tentative d'en négocier six auprès de Death Pote s'étant soldée par un geste de la main sans équivoque). Première chose qui frappe : c'est absolument splendide. Les bâtisses sombres d'Arkham sont à tomber, les jeux de lumière filent des petits frissons et l'ambiance générale prend aux tripes. Arkham City invite clairement à la balade nocturne, surtout que le héros peut désormais planer bien plus longtemps, s'accrocher à tous les bâtiments et plonger dans les rues pour mettre à terre les vilains d'un bon coup de botte. On apprécie d'ailleurs le nouveau système d'énigmes de l'Homme Mystère, qui demande au préalable de tabasser quelques sbires et les interroger pour connaître l'emplacement du puzzle le plus proche.

CUIR, LATEX ET VILAINE TÊTE

Après ce petit détour, Batman atteint le tribunal où sévit Harvey Dent, alias Double Face : l'occasion d'une première cinématique mettant en scène l'affreux bonhomme et Catwoman. Avec ses petites oreilles de chat, son regard qui respire le vice et sa combinaison en cuir, entr'ouverte juste ce qu'il faut, la féline serait bien capable de faire transpirer un bonze. Alors imaginez l'effet sur un pigiste dans la force de l'âge... Tout ça pour dire que les cut-scenes semblent particulièrement réussies, tout comme les doublages. Mais retour au jeu : Batman doit se débarrasser de la bande de gros bras ralliée à Dent. Grâce à la fameuse vue « détective », il repère un homme armé d'un fusil à l'étage supérieur. Parfait, ce sera sa première victime. Le justicier peut ensuite bondir dans la mêlée et distribuer des mandales. Autant dire que le système de combat évolue peu, mais affiche plus d'animations et permet d'enchaîner les combos. Catwoman délivrée, Batman part ensuite à la poursuite d'Harley Quinn. Ici, c'est l'infiltration qui prend le dessus : harcèlement depuis le plafond, double coup de boule, utilisation de grenade fumigène... Les possibilités sont décuplées, mais le fond reste le même. D'ailleurs, il se pourrait bien qu'Arkham City soit ainsi : une suite qui ne prend pas de grands risques, mais qui soit transportée au niveau supérieur, celui où vivent les chefs-d'œuvre ? À voir, mais ce Bruce Wayne next-gen est définitivement excitant.

JIKA

À RETENIR

Arkham City sera un vrai défilé de supervilains. On y croisera le Joker, Double Face ou encore Harley Quinn. Mais le grand méchant de cet épisode sera le Dr Hugo Strange, qui souhaite dévoiler l'identité du Chevalier Noir, alias le milliardaire Bruce Wayne.

ALORS, MULTIJOUEUR OU PAS ?

Il y a quelques semaines, un trailer a envahi le web, mettant en scène Batman et le Joker, côte à côte, combattant une horde de sales tronches. Un futur mode coop' ? Oh que non, cette vidéo n'était qu'un vilain fake et Rocksteady l'a rapidement confirmé : Arkham City sera une pure expérience solo.

Genre Action/RPG / **Éditeur** Square Enix / **Développeur** Obsidian Entertainment / **Site** www.dungeonsiege.com / **Sortie** 27 mai 2011

DUNGEON SIEGE III

PERSONNE N'A UN COUSSIN ?

Pendant que Lucky joue à Diablo III et que Kracou taille du monstre sur Torchlight 2, moi je suis sur Dungeon Siege III et... mais quoi, je suis un mytho ? Laissez-moi rêver, merde ! On a tous le droit d'espérer un monde meilleur dans lequel le troisième opus de Dungeon Siege poutrerait le chat !

BÊTA ★★★☆☆

Dungeon Siege III a encore tout à prouver. Y a du mieux depuis la version de décembre, notamment visuellement, mais les combats sont encore trop brouillons pour pouvoir prétendre au titre de vrai bon Action/RPG.

Nous avions quitté Dungeon Siege III un matin pluvieux de décembre 2010, après une première prise en main dans les locaux de Square. Lucky en était sorti le regard morne, la mine défaite. Dans ma grande mansuétude, je lui avais laissé le soin d'écrire le papier, qu'il conclut par un terrible et énigmatique « Attendons 2011 » (vous avez le droit de vous marrer). Parce qu'il n'y a que les noobs à League of Legends qui ne changent pas d'avis, et aussi un peu parce que nous avons essayé une nouvelle mouture de DS III, j'ai décidé en concertation avec moi-même qu'on pourrait vous en retoucher deux mots.
Notre laïfe ne vous intéresse pas ? Pauvres de vous... pas de souci, pardon, allons droit au but ! Roulement de tambour (bah ouais, quand même). Oui, cette version de Dungeon Siege III était plus aboutie que la précédente.
Et non, l'Action/RPG made in Obsidian Entertainment n'a toujours pas réussi à susciter chez nous la petite étincelle qui sommeille dans les grands du monde vidéoludique.

ET TU TAPES, ET TU TAPES...

Parce qu'on est des malades dans notre tête, on a recommencé le périple en solo, où vous y embrasserez le destin de l'un des quatre personnages à dispo. Il y a Lucas, dernier-né d'une lignée de nobles, spécialisé dans le maniement des armes blanches ; il y a Anjali, ravissante élémental de feu ; il y a Katarina, amoureuse des armes à feu ; et il y a Reinhart, le magot qui tache le carrelage. C'est d'ailleurs ce dernier que j'ai choisi avec, au départ, un sort de foudre et une espèce de piège temporel (plutôt sympa, visuellement). À terme, Reinhart pourra disposer de 9 compétences (qui seront améliorables cinq fois) et de talents passifs divers et variés (en ce qui concerne notre magot : un drain de vie, une chance de stun par coup, des cooldowns réduits...). Ayant participé seulement aux premières heures du périple, il m'est difficile de vous dire si les combats sont intéressants sur le long terme. Jongler avec trois sorts limite assez le schmilblick, d'autant plus que, et c'est un défaut d'équilibrage selon moi, le levelling est vraiment beaucoup trop long.

MAIS TU ME TAPES, MAIS TU ME TAPES !

Les combats ont peu changé depuis décembre dernier, ils sont encore un peu mous. Les personnages manquent



La seule stratégie viable dans un Action/RPG : foncer dans le tasssssssss !



Typiquement, le genre de paysage qui flatte nos petits yeux plissés de nerd.





Et qui va devoir encore sauver le monde ? C'est bibi !

« IL Y A UN PROBLÈME DE LISIBILITÉ QUI FAIT QU'ON SE CONTENTE DE BOURRINER SANS TROP SAVOIR OÙ ON EST, NI SUR QUI ON TAPE. »

de réactivité et/ou les animations des sorts sont trop longues ; quand Reinhart lance son piège temporel, il fait trois tours sur lui-même, se rase la moustache et se sert une tasse de café... En attendant, vous avez 300 fois le temps de vous faire avoiner par un pauvre soldat ennemi. Quant à l'inventaire, pensé pour les consoleux (rien à organiser ou presque), il ne donne pas vraiment envie.

Pour ne pas être accusé de blazitude aigüe, j'ai fait appel à un ami, comme dans Qui veut gagner des millions, sauf qu'ici, il n'y a rien à gagner à part un mal de tête carabiné. À deux sur le même écran, il y a un vrai problème de lisibilité qui fait que, bien souvent, on se contente de bourriner sans trop savoir où on est, ni sur qui on tape. Même dans Magicka, un jeu bordélique au possible – et avec le friendly fire ! – c'est plus clair. Ça tient sans doute au design des persos, super-classique, et à la vue du dessus un peu trop verticale (en solo, on peut aussi adopter une vue troisième personne).

IL EST BEAU, MON DONJON !

Mais finissons sur une note positive. S'il est un point en revanche sur lequel Dungeon Siege III a évolué, c'est bien l'aspect visuel. Cette version était beaucoup plus agréable au visu, avec des décors variés composés de petits sentiers bucoliques (avec le chant des oiseaux et tout), de petits villages (avec les caquètements des poules et tout), de manoirs, de bibliothèques ou de grottes faiblement éclairées. Franchement, même si tous les effets ne claquent pas les mirettes (les explosions sont bien surannées), les effets d'ombre et de lumière ont de la gueule, et le jeu possède une vraie bonne atmosphère qui sent la trahison, les bruits de couloir et les sauvetages du monde alors même que le monde, ben il a 99 % de chances de tomber sous des forces maléfiques qui sont increvables parce que... BREF, une bonne ambiance quoi, qui, espérons-le pour Obsidian, rattrapera le rythme un peu mou et des combats assez brouillons. Réponse très rapidement.

SUNDIN

À RETENIR

La coopération se jouera sur plein écran, et non en écran partagé, et 4 joueurs pourront participer simultanément à la même aventure. La difficulté, outre la lisibilité de l'action, sera de rester bien groupés pour pas coincer un de ses potes dans quelque recoin de l'écran.



Je te promets Joseph, je n'avais pas demandé un bonnet F au chirurgien !



T'as eu de la chance, Vanessa, moi il m'a enlevé 2 kg de trop !



Et voilà la crème de la cavalerie polonaise : les cavaliers ailés !





Parer des flèches avec un fusil, faut pas pousser non plus.

Genre Action, RPG / **Éditeur** Paradox / **Développeur** TaleWorlds / **Site** www.taleworlds.com / **Sortie** Printemps 2011

MOUNT & BLADE : WITH FIRE & SWORD

ET TON CŒUR FAIT BOOM !

Un Mount & Blade, c'est comme un Beaujolais nouveau. On se promet d'y goûter avec modération, mais au matin, on se réveille ivre sur le trottoir d'une taverne crasseuse avec une idée fixe : en reprendre. Vite.

J'ai accueilli With Fire & Sword comme la ville d'Orléans a ouvert ses portes à Jeanne d'Arc : avec des larmes d'extase. J'étais prêt à tout lui sacrifier, ma femme, ses 200 paires de pompes, et même mon travail (quitte à me faire un matelas de mes factures EDF impayées). En deux mots, j'étais prêt à tout du moment qu'on me laisse jouer tranquille, car j'aime Mount & Blade à la folie. Mais assez causé cousette et chiffons ! Vous voulez de l'info sur le troisième Mount & Blade ? Soit ! Le jeu n'a pas trop changé dans les grandes lignes, mais désormais, il y aura des mousquets ! Des bouches à feu hors d'âge, des pétoires à la visée imprécise que l'on met deux plombes à recharger. Au début je craignais qu'elles ne changent radicalement le visage de ce M&B nouveau, mais non. Alors d'accord, le plomb fait plus mal qu'une flèche, mais sa portée est moindre, et en cadence de tir, l'arc et même l'arbalète enterrent facilement n'importe quelle carabine.

POUDRE NOIRE ET GROS SOUS

En bataille rangée, à moins d'affronter des Super Jésus de la gâchette, vous ne verrez pas de grandes différences. Durant un siège, en revanche, l'attaquant qui glande au pied des remparts déguste méchamment parce que le plomb, ça ne pardonne pas, ma bonne dame. D'ailleurs, les villes ont pas mal changé. Désormais la norme, c'est trois échelles par cité, chacune assez éloignées et donc difficiles à défendre ! En gros, il faut des tas de troupes en garnison.
Et au passage, on ne peut plus recruter de minables fermiers manieurs de fourches dans les villages. Pour vous constituer une armée, passage obligé par des camps de mercenaires. Ils sont chers, et pire, vous devez en sus payer leur équipement (qui n'est plus automatique lors des level up). L'argent est plus que jamais le nerf de la guerre. Par chance, TaleWorlds a bien bossé l'aspect économique du jeu. Dorénavant, vous pourrez commercer via des caravanes ou même contracter des prêts bancaires en cas de dèche. Tout cela gonfle évidemment le gameplay politique des parties. Au final, le solo de Fire & Sword reste fidèle à l'esprit Mount & Blade, tout en s'en éloignant suffisamment pour nous donner envie de replonger. « Dis-moi, chérie, t'as prévu d'aller voir ta mère ce printemps ? Tu devrais ! »

LUCKY

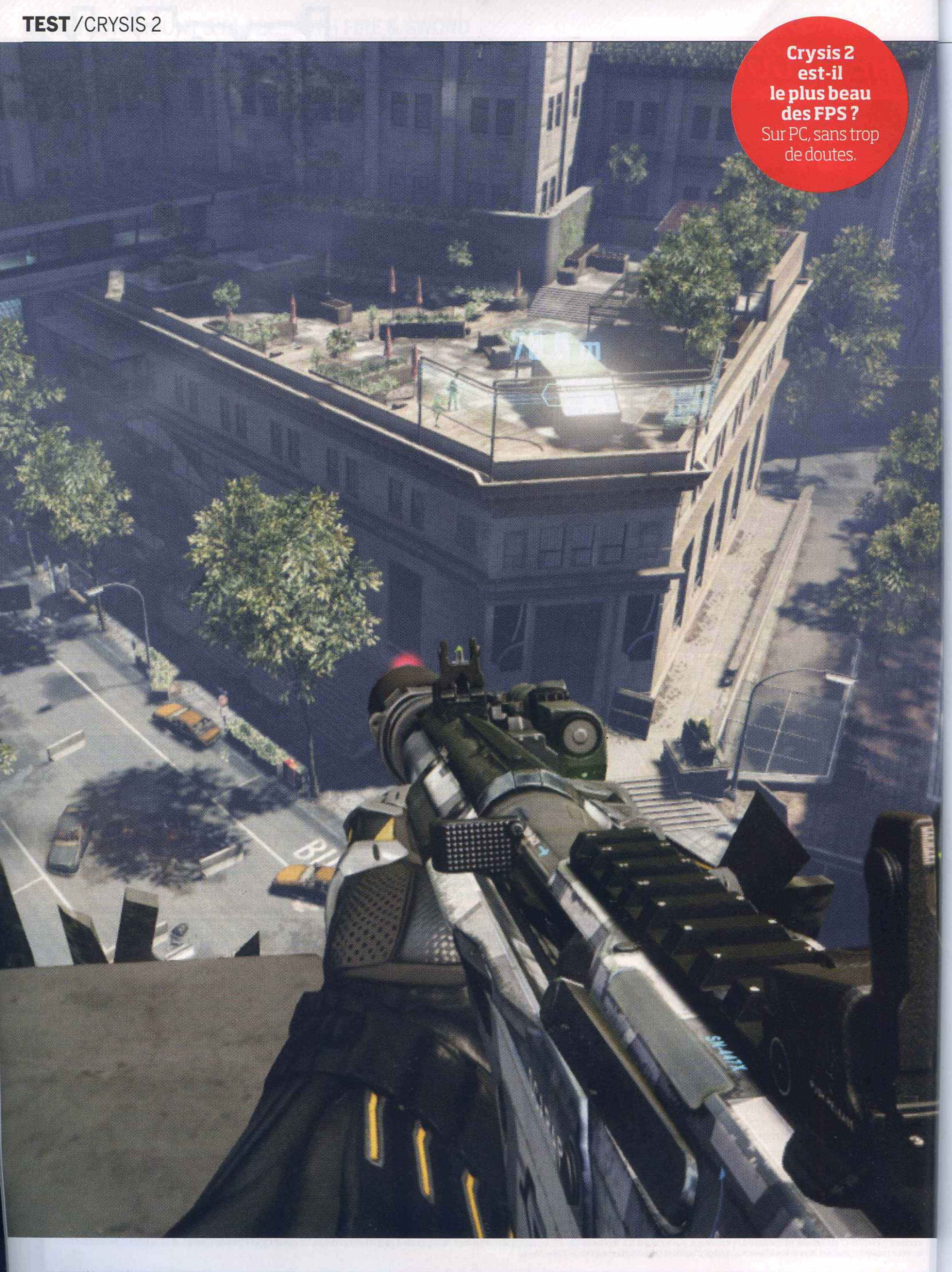
BÊTA TEST

★★★☆☆

With Fire & Sword ne réinvente rien mais approfondit le gameplay déjà très vaste de Mount & Blade. C'est super buggé, mais qu'importe, je vous en prends 12 caisses.

À RETENIR

With Fire & Sword est l'adaptation d'un faaaameux roman polonais éponyme de 1884, dans lequel la Pologne, la Russie, la Suède et autres pays s'embrochent joyeusement. De fait, la trame scénaristique de ce jeu semble assez fouillée et riche en quêtes propres à chaque nation.



Crysis 2 est-il le plus beau des FPS ? Sur PC, sans trop de doutes.

CAPITAINE DE SOIRÉE

Crysis 2

Il est beau, il est chaud, il est pas cher, mon Crysis 2 ! Un PC à 2 000 euros, une boîte à 50 euros, un attrait pour les combinaisons en titane et une rancœur tenace contre les aliens, et vous serez prêts, mes amis ! Embarquez sans plus attendre, New York se meurt !

Genre FPS
Éditeur Electronic Arts
Développeur Crytek studios
Âge conseillé 16+
Site www.ea.com/fr/crysis2
Prix 50 euros environ
Sortie Disponible
Configuration recommandée CPU Core 2 Duo 2 GHz, 2 Go de Ram, carte vidéo 512 Mo
Texte & voix en français

On a eu peur, mes amis ! Lucky a eu peur. Kracoukas a eu peur. Le chien de ma voisine a eu peur. Le chiot du chien de ma voisine qui appartient désormais à Kracoukas mais qui passe un week-end sur deux chez Lucky parce qu'il adore les animaux a, lui aussi, eu peur. On a eu peur que Crysis 2 nous fasse oublier que les mecs de Crytek ont développé des moteurs qui poutrent et deux FPS qui sentaient bon les vacances et les chemises de Savonfou, Crysis (8/10, n°200) et Far Cry (9/10, n°158). En communiquant massivement auprès des publics consoles, et en présentant systématiquement le jeu sur ces supports-là, EA a mis le doute dans le cœur des joueurs PC quant à la qualité de cette suite. Un jeu dangereux... pour un FPS heureusement solide comme un roc.



Comme dans Crysis, on alternera entre cassage de rotules humaines et pétage de têtes aliens.

EN RÉSUMÉ

Crysis 2 n'est pas un monument du FPS – il est même en dessous de ses deux aînés – mais on a là un titre solide, beau, et qui se parcourt (sur une machine de guerre) avec un plaisir non dissimulé. Un bon FPS.

PLUS
- Visuellement, ça poutre
- Gameplay solide
- Le petit plus Nanosuit
- Un vrai multi

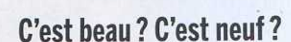
MOINS
- Une ambiance assez fade...
- Pas de moments épiques

VERDICT 16/20

Niouuu Yoorrrrk ! (tadatadada)

La première cinématique annonce la couleur. New York, 2023, une première mort mystérieuse en plein cœur de Manhattan. Puis deux, puis plein. La presse parle de fuite biochimique alors que les autorités s'activent pour juguler la paranoïa ambiante. Des morts, encore des morts, des scènes de panique et des pleurs. La grande escalade. Bam ! Écran noir, vous vous retrouvez au beau milieu de l'Hudson, dans la peau du soldat qui n'a rien demandé à personne, au milieu des décombres de son sous-marin. Des volutes de fumée surplombent les toits de gratte-ciel en décrépitude, les balles des militaires claquent, ces derniers essayant tant bien que mal de repousser une nouvelle invasion alien. Très vite, par un incroyable hasard scénaristique dont les développeurs de jeux vidéo ont le secret, vous récupérez la Nanosuit 2.0, cette fameuse combinaison capable de décupler vos capacités physiques, et accessoirement, de vous permettre de sauver les miches de la civilisation (bah, oui). Niveau scénar, Crysis 2 se situe dans le ventre mou du FPS. Il n'y a pas trop de ces clichés insupportables propres aux blockbusters américains, et les personnages n'essaient pas de vous caler un « Piece of Cake » toutes les trois secondes, mais ça manque de caractère et de singularité. C'est le même sentiment qui prévaut au sujet de l'atmosphère, que je qualifierai – très gratuitement – « d'allemande ». C'est carré, ça respire le super-taf, mais ça manque de tragique ! Y a des civils à l'agonie ici et là, la moitié des tripailles à l'air, et pas une seconde la petite larmichette menace de sortir de nos globes oculaires... Sauf exceptions (comme cette scène où on découvre la Statue de la Liberté amputée de son corps), ce New York-là peine à nous émouvoir.

« Crytek s'est décarcassé pour pondre un juste milieu entre le couloir de métro et la jungle amazonienne. »



C'est beau ? C'est neuf ?

Visuellement, en revanche, Crysis 2 envoie du petit bois. Bien tassé. Les présentations du jeu sur console n'ont pas fait honneur à la version PC, créant chez moi comme chez d'autres un a priori assez négatif. >>>



Les premiers pas dans New-York ne sont pas sans rappeler ceux de Will Smith dans Je suis une Légende.

>>> Si Michel Langdeput arguera que ce second épisode ne colle pas une baffe comme l'avait fait son frère, il sera obligé d'avouer, avec son langage peu châtié, que ce « New York poutre sa maman ». Le rendu est super-net, les textures sont un modèle de finesse, les fumées, les explosions, certains effondrements de buildings, tout ça est super-soigné, et faudrait être sacrément de mauvaise foi (ou sacrément myope) pour assurer que Crysis 2 est un FPS « c'est-juste-beau-fais-pas-ton-kikoo ». Revers de la médaille, le jeu doit être super-gourmand. Ceci n'est que supposition puisque malheureusement nous n'avons pu tester le jeu que sur une machine de guerre : Core I7, 6 Go de Ram et GeForce GTX 570 ! Pour les trois pelés en France qui aurait ladite configuration, je précise que le jeu tourne au poil !

Sympa, ta combi !

Au-delà de son excellent moteur, une des particularités de Crysis, par rapport à un Homefront ou un Call of Duty, réside dans la taille des aires de jeu. Je me souviens encore de mes pérégrinations inteeeerrrminables sur Crysis, pour contourner une falaise et prendre à revers trois pauvres gus que j'assassinais en deux nanosecondes. Les joueurs ont aimé/détesté le premier épisode pour ça. Ici, on sent bien que Crytek s'est décarcassé pour nous pondre un juste milieu entre le couloir de métro et la jungle amazonienne, et de mon avis, le résultat est pas mal du tout. Si vous n'échapperez pas à ce cher boyau de trois mètres (avec ses 48 caisses et ses 138 murets, au cas où vous n'auriez pas idée de vous mettre à couvert), nombre de zones sont assez ouvertes pour imaginer deux ou trois plans d'attaque et coller avec le style de chacun. Un aspect intéressant dont même le gros n00b pourra profiter ; une des nouvelles possibilités de la combinaison, « la Vision Tactique », souligne tous les éléments clés de la map : la position des ennemis, les objets dans le décor avec lesquels on peut interagir, les chemins alternatifs...

La combinaison justement, si elle a été un peu remaniée, ne change pas beaucoup dans ses possibilités. Pour les béotiens, cette combinaison super-über-géniale, qui ressemble à un pneu Michelin, permet à son hôte, à tout moment, de modifier ses caractéristiques physiques pour s'adapter à la situation. Elle se compose de quatre modes : le mode Vision Tactique, dont on vient de parler, le mode Armure, qui absorbe les dégâts, le mode Nanovision, et le mode Invisible, le plus utilisé et le plus utile, au niveau tactique. On ne peut pas dire que Crysis 2 est un jeu d'infiltration (l'IA ennemie est trop

« Si le FPS de Crytek ne restera pas dans les annales du FPS, il demeure un titre extrêmement solide, visuellement bien sûr, mais pas seulement. »



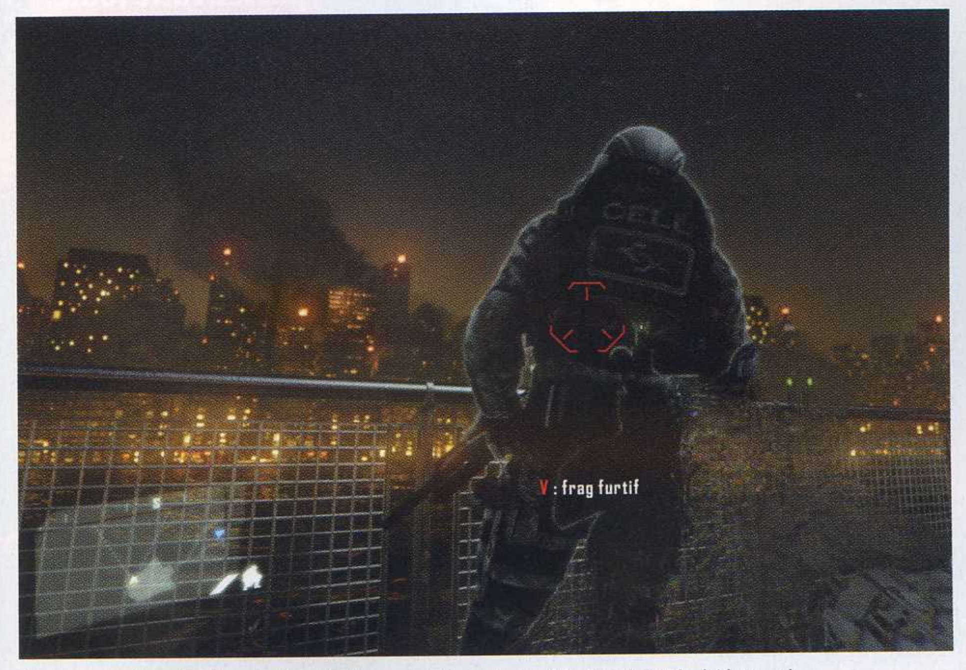
Crysis 2, c'est aussi des mecs pas super en cannes.



Les rares phases en véhicules sont courtes... et inutiles.



Ladies and Gentlemen, voici le pire de la faction alien !



Rien ne vaut un frag silencieux. Sauf poutrer le neveu de Kracoukas sur League of Legends, évidemment.

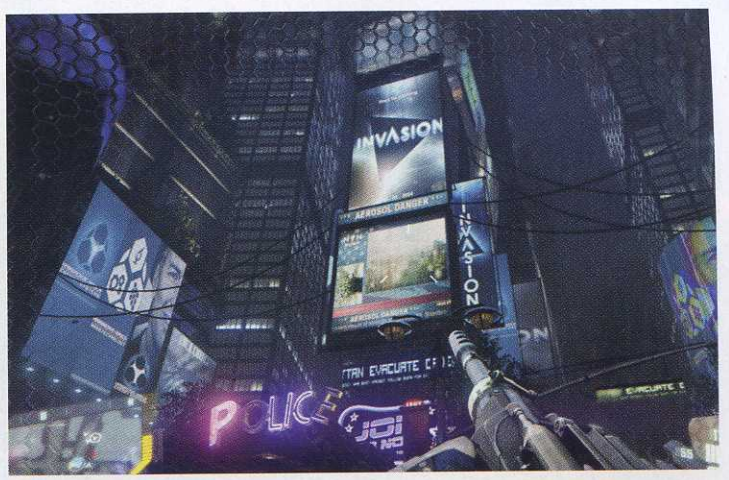




La Nanovision est indispensable lors des missions nocturnes.



Euh, Abercrombie, c'est où ?



Vue en mode Armure, appelé aussi mode Bourrin.

inconstante) mais il est tout à fait possible de passer des pans entiers de niveau sans tirer une seule balle. Notez également qu'on peut désormais développer sa combi via des modules divers et variés (meilleure maîtrise des phases de chute, camouflage amélioré...), en ramassant des trucs chelous sur les corps des aliens. Seul petit regret : la disparition du mode Vitesse, qui apportait pour moi une alternative supplémentaire.

I said Captain !

Pas de moments vraiment épiques, des manques cruels au niveau de l'ambiance, pas d'évolutions marquantes dans la combinaison, une IA plus que moyenne...
On pourrait croire que Crysis 2, malgré sa plastique avantageuse, ne vaut guère mieux que la batterie de FPS moyens qu'on nous sert depuis bientôt deux ans. Avec un peu de recul, il en va tout autrement.
Car si le FPS de Crytek ne restera pas dans les annales du genre, il demeure un titre extrêmement solide, visuellement bien sûr, mais aussi au niveau du gameplay, classique mais très bien calibré, ou du level design, pas renversant mais toujours bien pensé. Pour terminer sur une comparaison foireuse, imaginez Crysis 2 comme le capitaine de soirée, ce mec pas très fun qui ne boit pas une goutte d'alcool, mais sur qui vous pouvez compter à tout instant, en cas de coup dur. C'est déjà beaucoup.

SUNDIN

Quid du multi ?



Six modes de jeu, plusieurs classes, 50 niveaux, 20 modules pour la combinaison et des cartes bien pensées... Le multi de Crysis semble avoir une vraie raison d'exister (contrairement à ceux de Dead Space 2 ou de BioShock 2). Rappelons d'ailleurs que Crysis, via Crysis Wars, avait sa petite communauté d'adeptes. Une nouvelle fois, l'originalité du titre se situe dans les possibilités de la célèbre combi, et plus précisément, dans l'invisibilité, qui pousse chacun des joueurs à rester constamment sur ses gardes, même quand tous les indices visuels ou sonores sont au vert (vous pouvez un peu camper en fufu aussi, forcément). On en reparle plus en détail dans un prochain numéro si ça en vaut la peine.



Amateurs de pipeau, passez votre route, Rift n'est pas le messie que le MMORPG attendait.

UNE SUPERPRODUCTION KATE BACHLOUT !

Rift

Rift est un peu à World of Warcraft ce que le Coca Light est au Coca : un agréable palliatif. En buvant du light, vous avez bonne conscience, c'est sûr. Mais dans le fond, vous savez qu'il vous manque un petit quelque chose… d'authentique.

Genre MMORPG classique
Éditeur Trion Worlds
Développeur Trion Worlds
Âge conseillé Tout public
Site http://eu.riftgame.com/fr
Prix 50 euros environ + 13 euros par mois
Sortie Disponible
Configuration recommandée Dual Core 2GHz, 2 Go de Ram, carte Nvidia GeForce FX 5900, ATI/AMD Radeon X300
Texte & voix en français

Juger avec justesse un MMORPG est un art délicat, qui demande un discernement proprement dalaï-lamesque. En comparaison, prophétiser le temps qu'il fera sur Melun le 16 avril 2425 est un jeu d'enfant (d'ailleurs il fera beau mais un peu frais, pensez à vos petites laines). Mais Rift est encore un cas à part, car Trion semble avoir compris ce qu'aucun concurrent de World of Warcraft n'a su voir : ce que demandent les joueurs de MMORPG, c'est un jeu beau, élaboré sur des mécaniques simples, capable toutefois de proposer un gameplay complexe et fouillé. En un mot, ce qu'ils demandent, c'est un équilibre quête/bash/loot qui tienne la route. Mais les Californiens de Trion ne sont pas nés de la dernière pluie. Ils savaient parfaitement qu'en ce bas monde, pour qu'un MMO payant survive à une concurrence féroce et parfois gratuite, la bénédiction de la déesse Kate Bachlout ne suffit pas. Il faut séduire le joueur, lui proposer un peu de nouveauté, mais surtout pas trop ! Car il est peureux, le joueur.



Avant même de taper un mob, vous vous spécialisez déjà !

EN RÉSUMÉ

Sa réalisation haut de gamme fait de Rift un MMORPG très efficace. Néanmoins, il est un peu le Aion du jeu de rôle en ligne occidental : derrière son apparente perfection technique se cache un titre quelconque, sans caractère.

PLUS
- Système de classe riche
- Finition exemplaire
- Intuitif et efficace

MOINS
- Aucune originalité
- Graphisme sans charme
- Scénario creux

VERDICT –



Par le soleil ! Un être élu !

Votre aventure a pour décor la planète Telara. Un joyeux petit coin où depuis toujours les Gardiens et les Renégats se font la guerre. Mais un matin, tout a basculé quand Régulos, le méchant le plus méchant de la galaxie, a décidé de tuer tout le monde. C'est ici que vous intervenez ! Vous êtes un « être élu », c'est-à-dire le héros qu'on envoie au charbon pour sauver la veuve et l'orphelin. Bien entendu je noircis le tableau, mais le scénario de Rift, c'est pas la Comédie Humaine. Fort heureusement, son gameplay est bien plus abouti. Dès les premières minutes, c'est simple, j'ai cru jouer à World of Warcraft. L'interface est tellement proche du monstre de Blizzard que Trion pourrait presque se manger un procès pour plagiat. En attendant, elle atteint un niveau de qualité des plus rares. Mais le vrai point fort de Rift, c'est indubitablement son système de classe. Au bout d'une toute petite heure de jeu, vous aurez choisi un archétype principal (guerrier, clerc, mage ou voleur), et trois spécialisations (assassin, maître lame, archer et compagnie). Ces spés sont nombreuses et immédiatement customisables via un arbre de talent très vaste, du coup, dès le départ votre avatar dispose d'un gameplay bien à lui. Cette hyperspécialisation arrive presque trop tôt dans le jeu, et le risque de « rater » son personnage est grand. Mais ne râlons pas, aucun choix n'est irréversible et quitte à s'envoyer du PvE pendant des lustres, mieux vaux avoir trop de sorts à disposition que pas assez. C'est moins lassant.

« De mémoire de no-life, nous avons rarement vu un jeu au lancement si irréprochable. »

We're in Azeroth forever

Joystick a souvent comparé Rift à une exacte copie de WoW et les trolls donneurs de leçon le lui ont

>>>



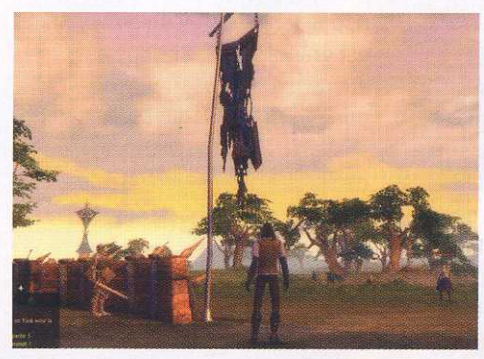
Graphiquement, le jeu est propre. Pourtant, qu'il est triste...

>>> souvent reproché. Par flemme ? Par cliché ? Par méconnaissance du MMORPG ? Allez savoir ! En attendant crachez votre venin, méchantes langues ! L'évidence crève les yeux ! D'ailleurs, les commerciaux de Trion (probablement tout aussi imaginatifs que nous) ont fait de cette troublante ressemblance leur cheval de bataille. Leur slogan pour vendre Rift ? « Azeroth, c'est fini ! ». Et en effet, tout comme le mastodonte de Blizzard, le PvE de Rift n'est fait que de quêtes Fedex redondantes et d'instances. Pour pimenter ce gameplay consensuel et usé jusqu'à la corde, Trion a mis en place un système de failles. De temps à autre, un portail s'ouvre et déverse des myriades de monstres. Parfois ils squattent un point et attendent qu'un vaillant héros vienne les baffer, parfois ils marchent vers un village, tuent les vendeurs, les donneurs de quêtes et tous les PNJ qui traînent. C'est un système ingénieux, une évolution des quêtes publiques de Warhammer Online qui a le mérite de tirer le joueur de sa routine. C'est sympa au début, mais regardons les choses en face. Une fois la surprise passée, ces invasions deviennent un autre genre de routine car elles apparaissent TOUT le temps. En fait, les failles, c'est comme les fraises. C'est bon une fraise, mais quand on ne mange que ça, je ne vous raconte pas le carnage. Maintenant une question me brûle les lèvres : dois-je vraiment vous causer levelling, artisanat et tout le bazar ? Nous pourrions nous en passer, non ?

« Rift a tout pour lui, mais pas d'univers. »

Un élève studieux

De mon point de vue, Rift manque d'idées porteuses qui lui soient propres. Cela dit, ses développeurs font bien leur travail. De mémoire de no-life, nous avons rarement vu un jeu au lancement si irréprochable. Habituellement, sortir un MMORPG c'est comme accoucher : le bébé est sale et braille à en crever. Pas Rift. Rift est l'étrange bébé qui sort du ventre de sa mère avec une mise impeccable. Il a les cheveux gominés, une Rolex au poignet, un costume Armani et peut déjà réciter du Apollinaire. En dépit d'une affluence importante, il s'est montré étonnamment stable : peu de bugs graphiques, peu de lag, pas de crash serveurs, peu de files d'attente... Rien. Sa finition est exemplaire. Si son interface ne supporte pas encore les add-on, elle gère déjà à merveille les macros et se montre très souple dans sa personnalisation. Tout est soigné jusque dans les moindres détails. Par exemple, sa carte est transparente pendant vos déplacements et opaque si vous ne bougez pas. On peut l'annoter, y marquer des infos pour les membres de son groupe et j'en passe... C'est dingue. D'ailleurs dans sa gestion des groupes, Rift fait même preuve de plus de maturité que bien des vétérans du genre. Ici, il est inutile d'attendre le repop d'un monstre « nommé » ou d'un vulgaire trash, si vous et un aventurier lambda partagez la même cible et le combattez ensemble, même sans grouper, vous validez tous deux votre objectif. C'est un bonheur. Mais il y a mieux ! Dès son lancement, Trion a mis en place un


Cinq secondes plus tard, une vague de mobs rasait le camp.

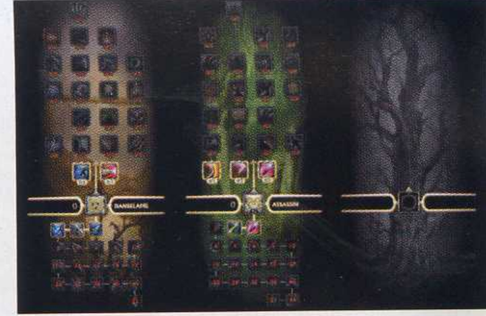

Montures ! Qui veut des montures dès le niveau 1 ?


« Bong sang, c'est devenu beau, Lineage ! » (Sundin)



Attention, Madame, votre robe est en train de brûler.





Un air de déjà-vu, non ?



Huit barres d'action ? Mais c'est possible, Monsieur ! Le client est roi !



Allez les enfants, on repousse les ennemis, tous ensemble !

système anti-piratage un peu pénible mais efficace, qui « bloque » vos personnages, votre or et votre inventaire si vous vous connectez depuis une machine différente de votre dernière session de jeu.

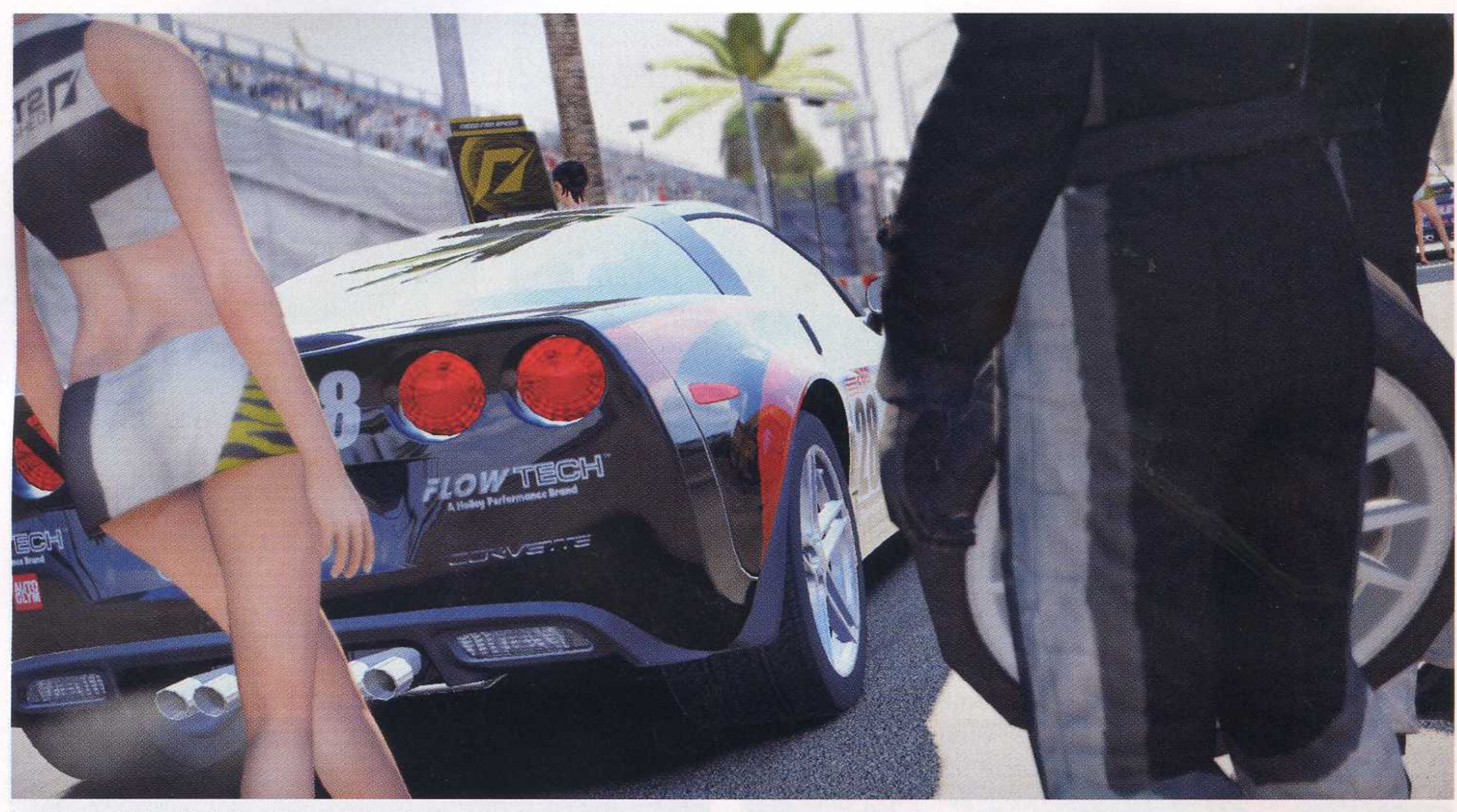
Patchwork

« Mais alors, me direz-vous, si le gameplay tient la route et si la technique ferait pleurer de bonheur un moine panda, contre quoi tu râles, maudit hippie ? » J'y viens. Rift n'a aucun charme. C'est le bon élève sans caractère qui n'intéresse pas les filles de la classe. Il est capable de proposer parfois des décors somptueux, mais son character design à la Lineage est fade. Et là, voyez, je rebondis sans transition sur l'actualité (boing ! boing !), car pas plus tard qu'il y a peu, Frank Pearce de Blizzard a tenu ces propos que je trouve d'une sagesse toute Yodaesque : « La clef du succès d'un MMO repose notamment sur sa capacité à construire un univers autour d'une licence bien établie et chère au cœur des joueurs ».
Il prononçait ces mots à propos de Star Wars the Old Republic, mais c'est en jouant à Rift que j'ai compris leur sens. Rift a tout pour lui, mais pas d'univers. Je trouve son patchwork mal assorti, et sérieusement, l'histoire de Régulos, le méchant à tête de poire, ça ne prend pas. Je n'ai aucune envie de le tuer, ce garçon, je veux l'inscrire dans un cirque, qu'il aille rejoindre Hirsuta la femme à barbe et son ami Paul Hutteau, le fakir hémophile manchot. De loin en loin, nous voilà arrivés à notre conclusion : Rift est un bon MMORPG, mais il lui manque ce petit rien de folie et d'originalité qui déclenche des coups de cœur. Et choisir un MMORPG sur lequel on va jouer des années n'a rien de rationnel, il faut que la magie agisse ; sinon on jouerait tous à WoW et basta. En fait, un MMORPG, c'est comme une fille : on ne tombe pas amoureux d'une femme parce qu'elle est belle ou intelligente, mais parce qu'elle fait rêver. Rift n'est pas une fille pour moi.

LUCKY

Baston générale et généreuse

Bien qu'étant profondément un jeu PvE, Rift propose un PvP discret mais efficace. De même que les monstres peuvent s'accaparer un camp de PNJ, vous aurez le loisir de pourrir la vie de la faction adverse en rasant un de leurs postes avancés. Pour ce faire, détruisez le cristal qui le protège des monstres errants. Ils sont costauds certes, mais le jeu en vaut la chandelle. Outre ce léger aspect RvR, vous aurez bien entendu accès à tout un tas de champs de bataille instanciés avec du capture the flag et autres joyeusetés.



Le calme avant la tempête (et le patinage artistique).

Genre Course
Éditeur Electronic Arts
Développeur Slightly Mad Studios
Âge conseillé –
Site www.needforspeed.com/shift2unleashed
Prix 50 euros environ
Sortie Disponible
Configuration recommandée Processeur double cœur 2,0 GHz, 2 Go de Ram, carte vidéo 512 Mo
Texte & voix en français

COMME UNE BOULE DE FLIPPER

Shift 2 Unleashed

Plus du tout un Need for Speed, pas non plus un jeu d'arcade et encore moins une simulation, qu'est donc devenu ce Shift 2 Unleashed ? Enquête, comme disent les vrais.

L'orage gronde, les nuages noirs s'amoncellent alors que des bourrasques de plus en plus fortes secouent la cime des arbres. Cela ne fait plus aucun doute, quelque chose de puissant va nous tomber sur la tête. L'apocalypse ? Non, Shift 2 Unleashed, la suite du très bon Need for Speed : Shift, premier jeu de la série à tenter le délicat grand écart entre arcade et simulation. Un mariage improbable qui avait su convaincre tant le degré d'immersion se révélait intense avec ses effets visuels et sonores à se damner. Pour la première fois, on pouvait avoir une petite idée de l'enfer dans lequel se trouve un pilote au fond de son habitacle chauffé à blanc. Avec cette suite, les auteurs de Shift nous avaient promis une expérience terrifiante symbolisée par l'apparition d'une vue dans le casque du pilote et des regards automatiquement centrés sur le point de corde des virages. Restait à balayer une inquiétude : les excusables (pour une première tentative) voitures assez survireuses du premier opus allaient-elles être revues pour mieux correspondre au pilotage sur circuit ?

Boîte à bijoux

Classique dans son déroulement, la carrière de Shift 2 nous demande d'enchaîner les courses en offrant un système de paliers. Au début, on pilote des voitures un peu poussives (VW Golf, Lancia Delta...) et plus on avance, plus les véhicules proposés deviennent puissants. But du jeu : parvenir aux courses de FIA GT, des bagnoles d'une puissance hallucinante, reines de courses longues sur des circuits aussi prestigieux que Spa, Suzuka, Silverstone, Laguna Seca ou le célébrissime NordSchleife. De ce côté-là, on se régale tant les circuits sont variés, alternant entre pistes de légende et nouveaux tracés urbains (Riviera, Tokyo, Shanghai) tous plus réussis les uns que les autres. De plus, certaines courses se déroulent en plein jour, d'autres en soirée quand les dernières prennent place de nuit avec pour seul éclairage, les feux des voitures. Il n'y a pas à tortiller du bas de caisse, côté sensations, on en prend plein la gueule, si vous me permettez. D'autant qu'entre les véhicules basiques, les vieilles légendes de la catégorie rétro, les grosses américaines et les

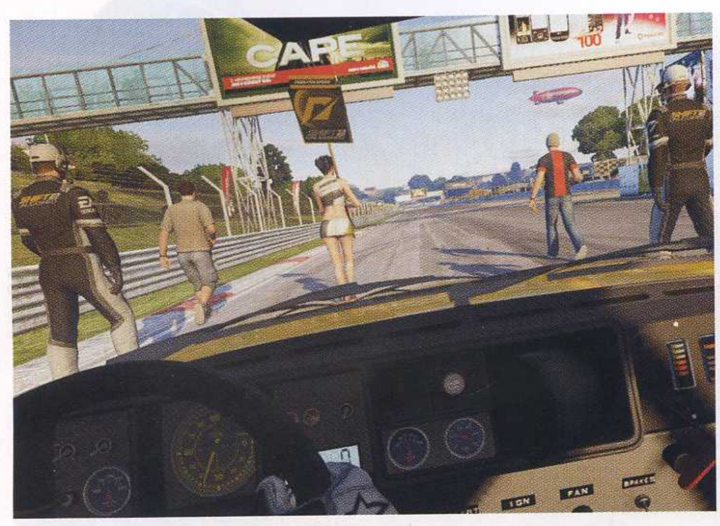
EN RÉSUMÉ

Shift 2 Unleashed avait tout pour plaire avec sa trogne hollywoodienne, son exceptionnel sens de l'immersion et une première moitié très réussie. Mais la piste ce n'est pas du rallye, bon sang !

PLUS
- Plus beau, tu meurs
- Une ambiance de folie
- Les courses de nuit

MOINS
- La vue casque, inutile
- Trop de glissades
- Volant mal géré

VERDICT 13/20



Visuellement, rien à redire, ça tabasse !


Les FIA GT3, surpuissantes... et inconduisibles.

« Le survirage est effarant, la conduite à la limite de l'acceptable. »

Supercars (Pagani Zonda, McLaren F1, Corvette...), il y en a pour tous les goûts ! Le plus beau, c'est que chacune voit l'intérieur de son habitacle reproduit à la perfection, un vrai régal pour les puristes.

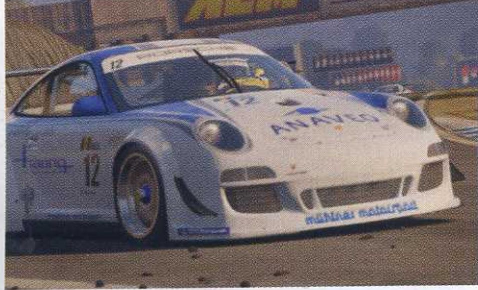
De la logique, où ça ?

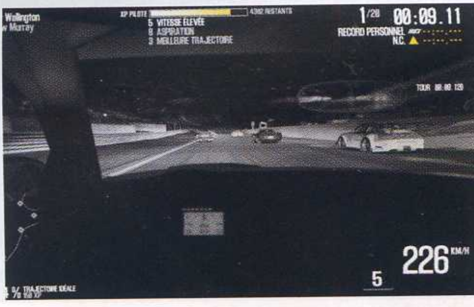
Mais je vous l'ai dit au début de ce texte, l'orage gronde et si la déferlante de bonnes intentions est bien réelle, la foudre peut – c'est un paradoxe – parfois se retourner contre celui qui l'a déclenchée. C'est un fait, Shift 2 s'avère incroyablement plaisant lors des premières courses. Le souci, c'est que l'on déchante tout de même assez vite dès que l'on prend place à bord d'engins ultra-compétitifs. Le mot « travers » prend ici tout son sens quand on constate que des machines normalement conçues pour coller à la route se comportent comme de vulgaires savonnettes du Trophée Andros. Le survirage est effarant, la conduite à la limite de l'acceptable et, pire, les concurrents IA, au pilotage féroce, n'hésitent jamais à fermer les portes, provoquant parfois sorties de route ou contacts aux conséquences désastreuses. Le gameplay devient ainsi rapidement pénible, frustrant, pour ne pas dire à se taper la tête contre les murs. Régler la sensibilité du pad ne servira pas à grand-chose, pas plus qu'utiliser un volant (particulièrement mal géré). Au final, on se retrouve face à un jeu magnifique, soigné dans bien des aspects mais dont la deuxième moitié fusille littéralement la première sans que l'on comprenne ce qui a bien pu se passer pour qu'un titre parti pour devenir une référence se métamorphose d'un seul coup en demi bon jeu.

YAVIN



Pour prendre un bon départ, gardez le compte-tours dans le vert.





Les courses de nuit sont particulièrement stressantes.

Genre Aventure
Éditeur Focus Home Interactive
Développeur Pendulo
Âge conseillé 12+
Site www.thenextbig-game.com
Prix 40 euros environ
Sortie Disponible
Configuration recommandée CPU 2GHz, 1 Go de Ram, carte graphique 256 Mo
Texte & voix en français

LOOLILOO LES AFFREUX !

The Next BIG Thing



Collégiennes rêveuses ! Fini les niaiseries ! Déchirez vos posters Twilight, rayez vos DVD High School Musical, brûlez Justin Bieber, réclamez la tête d'Hannah Montana aux patrons de Disney, et dans la foulée, balancez vos Runaway. Il est temps de grandir les filles.

EN RÉSUMÉ

Pendulo fait un sans-faute. Non content d'arborer une réalisation impériale, The Next BIG Thing s'approprie avec brio les qualités de Runaway tout en gommant ses (petites ?) imperfections. Du beau boulot.

PLUS
- Visuellement au sommet
- Personnages réussis
- Bons doublages
- Système d'aide bien fichu

MOINS
- Énigmes trop souvent simples
- Inventaire peu accessible

VERDICT 17/20

Quand l'industrie du jeu fait la course aux graphismes bling-bling à grand renfort de milliards de pixels, depuis déjà trop longtemps, le jeu d'aventure n'est plus qu'une ombre. Il a l'œil vide, le teint cireux et un vieux costume râpé. Il a de l'arthrose, il se fait vieux. Pourtant au rayon point & click entre un Myst en écran statique qui va sur ses 75 ans, et un morne Retour sur l'Ile Mystérieuse développé dans la grisaille parisienne... il y a la trilogie Runaway. Ses développeurs madrilènes sont jeunes, ils sont beaux, gorgés de soleil et de sangria, et nom d'un moine défroqué, ils savent faire un jeu qui a du cachet. Car Runaway, vous pouvez en penser ce que vous voulez, mais graphiquement, ça envoie du bois. J'irai jusqu'à dire qu'A Twist of Fate envoie carrément la menuiserie et les bosquets environnants. Hélas, noyé entre un humour potache et un scénario abracadabrant, l'univers ne suivait pas. Mais aujourd'hui, c'est juré, Pendulo vient de sortir de l'adolescence. Les intrigues pseudo-policières et les amourettes de plage, c'est terminé. L'heure de la maturité a sonné, et The Next BIG Thing marque l'avènement d'un grand du jeu d'aventure, car voyez-vous, il est excellent.

R.I.P. Brian, je ne te pleure pas

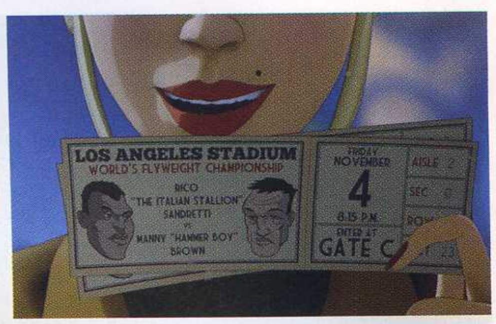
Comme prévu, The Next BIG Thing est visuellement délectable. Son moteur mêle sans complexes décors en 2D et personnages en 3D dessinés avec talent, et comme de coutume, si vous me passez l'expression, le résultat déboite un ours polaire. Mais j'attendais plus de ce quatrième jeu. Optimiste comme un touriste qui s'attaque à l'Everest en espadrilles, j'espérais y trouver le petit brin de folie qu'il a toujours manqué à Runaway. Nos amis espagnols ont largement surpassé mes attentes les plus folles. TNBT, c'est à la fois de la bonne humeur, du cynisme et de la poésie. C'est comme si Pendulo avait mangé du Tim Burton au petit-déjeuner. Notre histoire débute dans les studios de la MKO, une maison de production cinéma-

...falloir demander au boss de réserver plus d'espace !

Regardez-moi ça ! On se croirait presque dans un dessin animé !



Non, nous ne sommes pas en Égypte, mais dans un studio de cinéma.





On vous l'a déjà dit : ne skiez pas dans le frigo !

« The Next BIG Thing, c'est comme si Pendulo avait mangé du Tim Burton au petit-déjeuner. »

tographique spécialisée dans le film d'épouvante, où vous trouverez des clins d'œil à La Mouche, Frankenstein et des millions d'autres nanars. Nos héros, un homme et une femme journalistes, viennent y assister à la cérémonie de l'horreur qui récompense les meilleurs monstres du grand écran. Elle rêve de grand journalisme d'investigation, de scoops signés Liz Allaire, lui n'a qu'une obsession : en finir avec cette soirée mondaine ennuyeuse, et obtenir des billets pour le ring du Los Angeles Stadium où Manny Brown doit affronter le terrible Ricco Sandretti. Elle est folle, il est macho, et pour une fois dans un jeu Pendulo, les protagonistes ne sont pas creux. Dès les premières minutes de jeu, les vannes fusent, les dialogues sonnent juste, et on réalise que Brian Basco et Gina Timmins n'étaient que des brouillons maladroits de ce que sont Dan Murray et Liz Allaire. Alléluia.

Donnez m'en pluuuus !

Pour vous situer très vaguement le fil narratif de l'intrigue, disons qu'au cours de cette soirée, un ancien cascadeur reconverti en triple Prix Nobel va commettre un vol, et bien entendu, notre duo va mener l'enquête plus ou moins malgré lui. La tentation de vous dévoiler la fin de l'histoire est grande, mais je vais m'abstenir. Sachez toutefois qu'en partant d'un monde déjà totalement farfelu, où les hommes crocodiles cohabitent avec madame Micheau, Pendulo arrive tout de même à faire monter la folie ambiante durant toute l'aventure ; la seconde moitié du jeu est d'ailleurs totalement digne d'un film de David Lynch, les amateurs apprécieront. Mais je mesure avant tout la réussite du studio à la qualité des personnages secondaires du jeu. Du scientifique mouche au Poète de la Douleur, en passant par les reines égyptiennes reconverties en maîtresses de l'illusion, il n'y a que du bon ; chapeau aux dialoguistes et doubleurs. Néanmoins, mon favori reste de loin le robot obsédé par la mort qui « effeuille la marguerite de la vie » (Je ne meurs pas. Je meurs. Je ne meurs pas… Et je meurs.). Quoi qu'il en soit, si vous aimez un tantinet l'aventure, foncez : nous tenons là le meilleur point & click de l'année.

LUCKY

MOTEUR… ACTION !

Pendulo a bien bossé son moteur. Les ombres sont plus travaillées que par le passé, et l'animation a été peaufinée à la main. Les collisions foireuses se font très discrètes, et les persos se regardent dans les yeux. Un régal. Toutefois, ils se meuvent encore avec peu trop de raideur, et niveau interface, l'inventaire est toujours assez peu accessible. Mais bon, rien de grave.



Liz Allaire est sans conteste la vraie star du jeu.



Tou lé dévoré dévant la caméra, cé séra fantastico !



L'interface est on ne peut plus claire : elle est vierge.



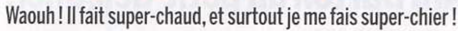
Waouh ! Il fait super-chaud, et surtout je me fais super-chier !





Waouh ! Il fait super-froid, et surtout je me fais super-chier !

Genre Simulation
Éditeur ValuSoft
Développeur SCS Software
Âge conseillé 8 de QI
Site _
Prix 20 euros environ
Sortie Disponible
Configuration recommandée CPU 1 GHz, 512 Mo de Ram, carte vidéo 64 Mo
Texte en français **& voix** –



UNE SIMULATION QUI EN A SOUS LE CAPOT

18 Wheels of Steel – Extreme Trucker

Hi les mangeurs de grewnouilles ! Brandon Wilson speaking, le cousin texan de Sundin ! Amazing ! Today je vais vous présenter un souper jeu, Extreme Trucker, oune simulation de camions pour les wrais mecs poilus !

Hey les boyz ! Comment ça wa ? Prenez bien mon accent texan pour read ce texte please ! I have a question. Est-ce que vous lovez les grows camions ? Les 38 tonnes ? Les 40 tonnes ? Les 38,40 tonnes ? Je le savais, bande de cowquinous ! Et sur vos petites rwoutes dans la Creuse, ou sur lay Champs-Élysées ou Nowtre-Dame de Péwris, vous pouvez pas conduire de tels engins, pas wrai ? No problem ! Des super talented people de chez nous ont créé Extreme Trucker, une simoulation pour les wrais cow-boys qui aiment la sauce barbequiou. Dans ce jeu, tu dois accomplir des missions, où tu pars avec ton camion-citerne ou ton convoi exceptionnel pour transporter des excréments humains, des ustensiles ménagers ou de la terre contaminée ! Amazing !

Do you say I am boring ?

Alors tu traverses la map you know – y en a trois – et... il se passe que dale ! Tou regardes la rwoute et c'est tout ! Quel jeu de mother-father ! Si tu veux retrouver un peu le souwire, tu peux heureusement looker la jaquette du jeu et tu verras que tu peux prendre des véhicules variés, comme 25 camions différents ! 25 you know ? Amazing ! Et tu pourras ressentir l'adrénaline « en domptant des terrains qu'aucun chauffeur sain d'esprit n'oserait affronter ». Le mec qui a écrit ça les boyz, moi je dis chapeau de cow-boy ! Faut être un sacré guy pour écrire un bullshit pareil ! Parce que le seul truc dangereux dans Extreme Trucker, c'est que tou peux t'endormir au volant de ton camion, et te péter la tête contre les touches de ton clavier you know ? T'as intérêt à avoir un clavier en mousse ! Haha ! Haha... Ouais, bon, positive un peu, ne vois pas tout en black you know. Car ce qui est cool avec Extreme Trucker, c'est que tu économises des boîtes de Tranxène à ta sécurité sociale ! Ah, saleté de Frenchy, va ! Jamais content, toujours à wâler, tu dewrais venir me voir au Texas, you know ? Allez les boyz, j'ai un rodéo sur le feu, take care à vos Peugeot 407 les mangeurs de grewnouilles !

SUNDAÏN

EN RÉSUMÉ

Extreme Trucker est un non-sens loudique ! Il se pawsse strictement nothing dans ce game ! I prefer encore regarder le Tour de France au mois de jouillett !

PLUS
- Soigne les troubles du sommeil
- Permet de relativiser sur sa vie
- Donne une occaz de vous écrire un test sympa

MOINS
- Plus ennuyeux qu'une boîte de thon...
- Ou qu'une tranche de pain de mie...
- Je me meursssss ! AAAAAAAAH !

VERDICT 05/20



Pour rendre le réseau plus efficace, il est recommandé de partager des stations entre plusieurs lignes.





Les catastrophes et les crises économiques ont un impact.

Genre Gestion
Éditeur Paradox Interactive
Développeur Colossal Order
Âge conseillé 3+
Site www.citiesinmotion.com
Prix 20 euros environ
Sortie Disponible
Configuration recommandée Processeur 2 GHz, 2 Go de Ram, carte vidéo 512 Mo
Texte en français **& voix** -

J'SUIS L'POINÇONNEUR DES LILAS

Cities in Motion

Mesdames, Messieurs, suite à une avarie de talent chez Savonfou, un retard de 6 à 8 ans est à prévoir sur la ligne 3. Vous êtes priés de ne pas recourir à l'anthropophagie.

Cela faisait bien longtemps qu'un bon tycoon n'avait pas posé ses fesses sur mon disque dur. Cities in Motion propose plusieurs campagnes dans diverses villes européennes (la campagne dans la ville mouarfcétrolol). Pas de rues à tracer ou de bâtiments à construire, nous dirigeons une régie de transport qui ne s'occupe que de bus, de tramways, de métros, de bateaux-bus et d'hélicoptères. Le sujet est donc très restreint mais bien maîtrisé. On commence par mettre en place un réseau de bus et de tramways à Berlin en 1922, et l'on se retrouve un peu plus tard à creuser les tunnels du métro d'Helsinki dans les années 80. Le tracé de nouvelles lignes se fait en fonction des besoins des citoyens qui vous confient des missions, comme relier l'appart de Sundin au sauna gay par exemple.

Phase 3 : Profit

Les premières fois, on se sent un peu pris par la main par l'omniprésence de ces missions. Sauf que dans les faits, s'il faut cinq minutes pour tracer une ligne, deux heures sont nécessaires pour la rentabiliser en maniant de multiples leviers économiques. Une fois les arrêts/pontons/stations de métro construits, il faut acheter des rames, des bus, des bateaux – notons au passage un cruel manque de modèles de véhicules (trois, quand c'est la fête). Il faut par la suite régler le prix du billet et les salaires et, parfois, modifier le tracé. Tout ça pour éviter de se retrouver en caleçon, ce qui arrive très vite car le jeu tourne sur un rythme absurde. Un bus met un mois, en temps de jeu, à parcourir une ligne en entier, et gagnera à peine de quoi payer son essence si les stations sont un peu trop espacées. Sans oublier les projets les plus lourds comme l'installation d'un métro, qui nécessite des emprunts et une planification minutieuse de son budget pour ne pas se noyer sous les crédits. Cities in Motion est un simulateur très correct qui ne pèche au final que dans la variété des challenges et des outils proposés pour y répondre. Dernier détail : il est merveilleusement stable et les temps de chargement sont ridicules.

SAVONFOU

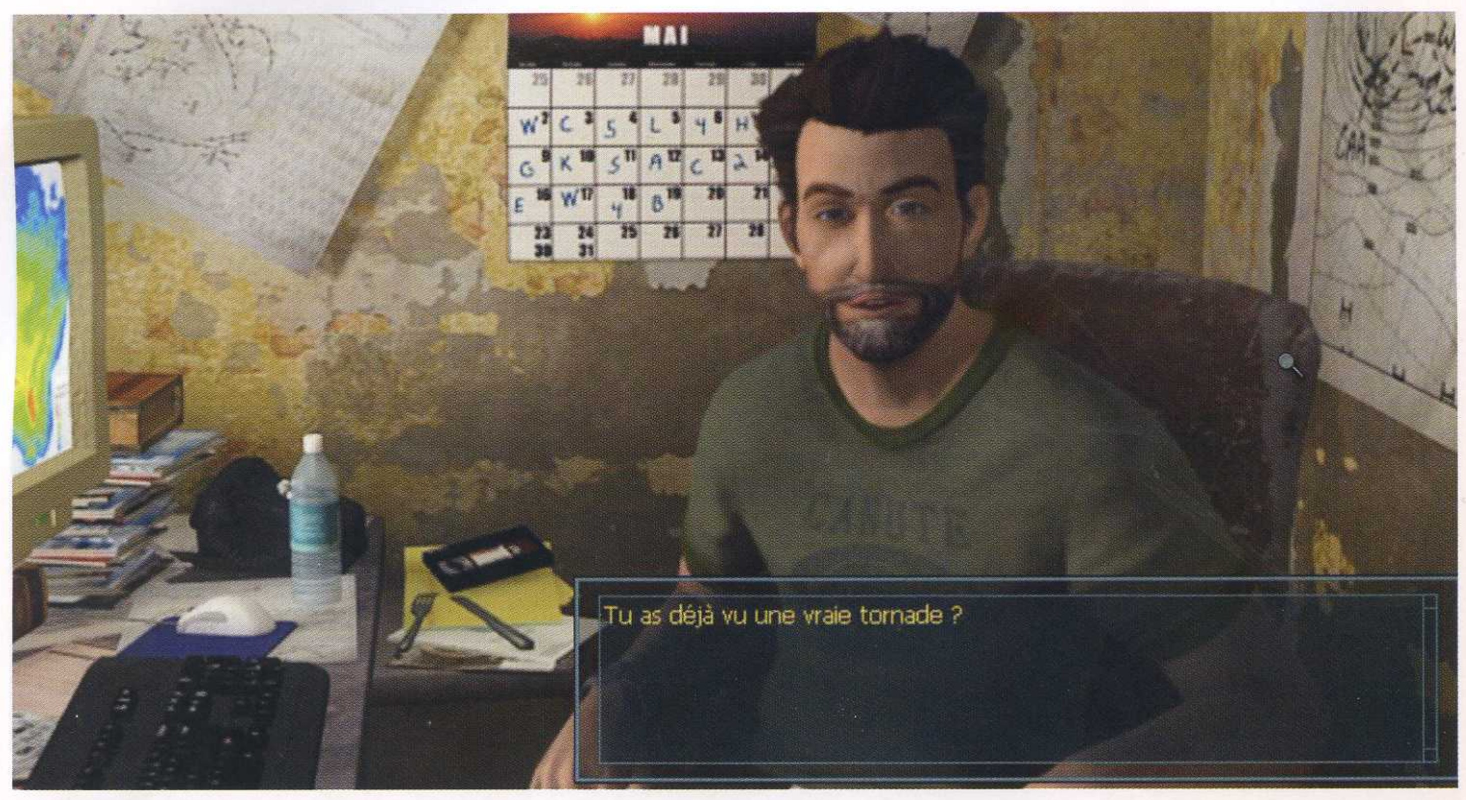
EN RÉSUMÉ

Techniquement irréprochable et plutôt bien équilibré, Cities in Motion est une bonne simulation mais souffre d'un manque de variété dans les challenges et dans les options pour y répondre.

PLUS
- Stable et peu de temps de chargement
- Bonne courbe de progression
- Simulation assez fidèle d'une régie de transport

MOINS
- Challenge répétitif
- Peu de véhicules et de structures

VERDICT 13/20



Un moteur flou, 12 jeux... C'est ça, la rentabilité, coco !

Genre Aventure d'un autre âge
Éditeur Micro Application
Développeur Her Interactive
Âge conseillé Jeunes enfants ou vieux grabataires
Site www.nancydrew.fr
Prix 30 euros environ
Sortie Disponible
Configuration recommandée Le Pentium III de papi
Texte & voix en français

OURAGAN DE TRISTESSE

Nancy Drew : Chasseurs de Tornades

Nancy ? Tu fais quoi ce soir ? Non parce que j'ai perdu mes chaussettes et il va bien falloir que quelqu'un les retrouve ! De toute façon, t'adores ça, la chasse aux chaussettes, tout le monde le sait !

Dans un monde gangrené par l'argent et les gloires faciles, où la jeunesse ne respecte plus ni ses aînés ni son Bescherelle, Nancy Drew apparaît comme la jeune femme idéale. Éduquée et vertueuse, le verbe poli et le geste courtois, elle est toujours prête à aider son prochain sans calcul, ni arrière-pensée. Ces qualités rarissimes lui ont d'ailleurs valu d'être élue sept fois de suite « Personnalité de l'année » par le très exigeant Amish Magazine, le magazine des amish mondains (donc clandestins, donc pas si amish que ça). Hélas, les gens de bien ont une fâcheuse tendance à s'attirer des ennuis plutôt corsés. Et si contrairement à Jésus, Nancy ne s'est encore attiré ni foule en colère, ni croix, ni clous, elle est déjà dans de beaux draps.

Amish amis

En effet, dans ce Chasseurs de Tornades, Nancy s'est portée volontaire pour aider un groupe de scientifiques dans ses recherches météorologiques. En théorie, sa mission consiste à enquêter sur des avaries matérielles suspectes. Mais quand l'équipe s'est rendu compte que l'enquêtrice acceptait de travailler pour l'amour de l'art, elle lui a bien vite demandé d'assumer des attributions de secrétaire, cuisinière, garagiste, femme de ménage, professeur, technicienne électrique, j'en passe et des plus incroyables, tout ça pour faire plaisir à des rats de laboratoires feignants, incapables d'articuler un s'il te plaît ou un merci hypocrite. Comme d'hab' donc, Nancy Drew, la supposée héroïne des adolescentes, dilapide l'essentiel de son énergie en tâches ménagères et véhicule auprès de ses jeunes fans l'image archaïque d'une femme soumise, abusée et heureuse de l'être. Quand je pense que la jaquette du jeu me promettait un « scénario intelligent, mêlant suspense et écologie » (WTF ??), je frémis en songeant aux « frissons et rebondissements » qui attendent les « détectives amateurs ». Mais au bout du compte, quand on l'étudie avec détachement, il est drôle ce jeu. Et laid aussi.

LUCKY

EN RÉSUMÉ

J'ai longtemps attendu qu'une tornade me conduise au Pays d'Oz pour y retrouver Dorothée, Toto et l'Homme de Paille, mais non. Je me suis juste ennuyé. Faut dire qu'au bout de 12 jeux, la lassitude commence à s'installer ferme.

PLUS
- Ça plait aux gamines
- Ça fait rire les grands

MOINS
- OMG 30 euros !
- OMFG c'est laid !
- OMFFG c'est niais !

VERDICT 03/20



Une énigme typique : le chien risque de me faire repérer et il y a un bâton à mes pieds. On ne se foule pas le neurone ici.





Parfois mal sous-titrés, les dialogues sont des perles.

Genre Aventure
Éditeur Telltale Games
Développeur Telltale Games
Âge conseillé 6+
Site www.telltalegames.com
Prix 18 euros pour les 5 épisodes
Sortie Disponible
Configuration recommandée CPU 2 GHz, 2 Go de Ram, carte vidéo 256 Mo
Texte en français **& voix** en anglais

PUZZLE À DEUX PIÈCES

Back To The Future Ep. 2 : Get Tannen !

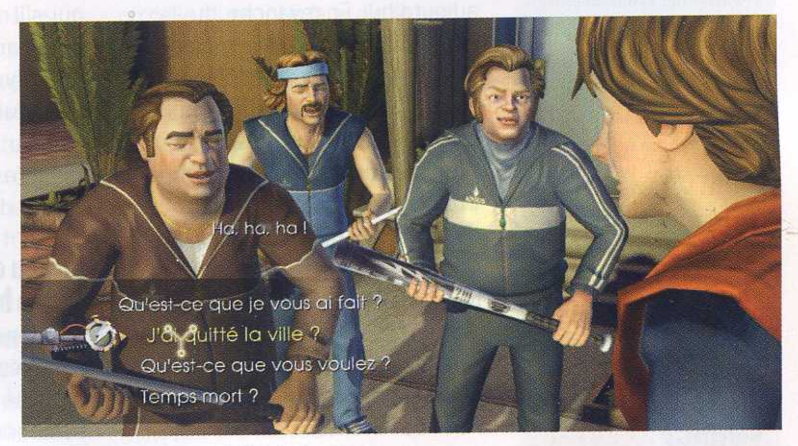
Votre petite cousine est trop jeune pour avoir vu les Retour vers le futur ? Dommage, il n'y a qu'elle qui éprouvera une quelconque difficulté face à ce deuxième épisode.

Digne descendant d'une longue lignée de losers, Marty McFly ne devait pas s'attendre à s'en sortir aussi facilement. Alors qu'il revient des années 30 où il a convaincu son arrière-grand-père de témoigner contre Kid Tannen, le mini-baron de la mini-pègre de Hill Valley, il découvre qu'il a transformé sans le vouloir sa ville de 1985 en territoire de chasse de la Mafia Tannen. Il faut donc comme d'habitude repartir dans le temps, et comprendre ce qui a cloché. Il serait trop faible de dire que ce jeu nous prend par la main. En fait, je crois bien que la DeLorean est carrément garée sur une place handicapée.

Film interactif

Comme pour le premier épisode, l'intrigue pleine de coups fourrés spatio-temporels est digne des films de Zemeckis, mais tout est si simple que l'on suit tout ça l'œil morne, un peu comme une superbe fille que l'on aurait draguée trop facilement (je ne suis pas sûr que la comparaison vous parle ceci dit). Rien que la première scène donne le la. Nous venions de libérer Emmett Brown du fourgon de Kid Tannen, quand au prix de péripéties dont je vous fais grâce, la DeLorean finit dans le bas-côté. Un policier surgit, met Emmett en joue, mais ne nous voit pas. Nous devons nous contenter d'attendre que le couple Emmett/policier fasse tout seul le tour de la voiture, pour récupérer les clés tombées au sol, cliquer sur le poste de pilotage et... problème résolu. Mmmh, passionnant, dites-moi... Et toute l'aventure est du même tonneau. Fini les scènes statiques et les combinaisons saugrenues, les développeurs ne nous laissent jamais en paix. La plupart du temps, l'action avance d'elle-même, et nous ne faisons que nous y adapter. Au final, peu importe combien de fois et comment nous esquivons les coups de batte de Biff Tannen, il finira toujours par s'électrocuter dans le piège à moustiques et ça ne sera pas vraiment grâce à nous. Bien sûr, un tel parti pris permet d'envisager une mise en scène dynamique et spectaculaire, sauf que si Telltale était Infinity Ward, ça se saurait.

SAVONFOU



Trois fois plus de Tannen, trois fois plus de c...

EN RÉSUMÉ

Retour vers le futur continue sa descente vers la simplicité et les énigmes anecdotiques. Dommage, l'histoire écrite par Bob Gale méritait mieux que ce jeu dynamique mais trop vite consommé.

PLUS
- Scénario toujours au top
- Les dialogues hilarants

MOINS
- Simple
- Facile
- Trivial

VERDICT 12/20



Un petit bug, ça vous dit ? Ici, ce zombie mini-boss bugue totalement. Deux minutes plus tard, il rend l'âme, après 30 coups de batte de base-ball.

Genre Stratégie en temps réel
Éditeur Headup Games
Développeur Crenetic
Âge conseillé 18+
Site www.trappeddead.com
Prix 40 euros environ
Sortie 20 mars 2011
Configuration recommandée CPU 1 GHz, 1 Go de Ram, nVidia GeForce 6600 ou ATI Radeon X1300 128 Mo
Texte en français **& voix** en anglais

EN RÉSUMÉ

Trapped n'a pas tenu toutes les promesses qu'il avait fait naître chez nous. Le problème majeur vient de l'IA, beaucoup trop mal foutue pour un Commandos-like. Dommage.

PLUS
- Nos amis les zombies
- Un arsenal original
- Des environnements inattendus

MOINS
- Pathfinding à vomir
- Assez vilain
- Une IA quasi inexistante

VERDICT 10/20

UN PEU DE FOIE AVEC VOTRE CERVEAU ?

Trapped Dead

Décidément, le zombie du jeu vidéo est indémodable. Un peu comme le nazi. Et dans les deux cas, c'est toujours aussi marrant de les dégommer à la chaîne.

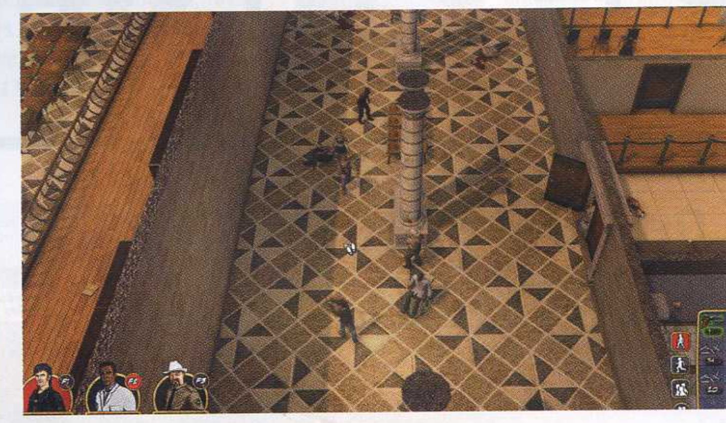
Pas la peine de rêver, vous n'avez pas encore droit à du zombie nazi aujourd'hui. En revanche, du zombie comme on l'aime, bien stupide et lent, Trapped Dead en regorge. Quand, en plus, on nous annonce qu'on aura le droit à un Commandos-like aux inspirations « romeroesques », je n'ai eu plus qu'un mot à la bouche : Brraaaaains ! Pour le pitch, on incarne Mike Reed, un étudiant en plein road trip qui se retrouve pris au piège dans Hedge Hill, une ville chaleureuse dévastée par un virus zombifiant. Au fil de l'aventure, Mike rencontrera d'autres survivants avec qui il tentera de sortir de ce bourbier sanglant. La narration use d'ailleurs d'un style comics qui, s'il n'est pas du plus bel effet, colle parfaitement à l'atmosphère apocalypse zombie. Ajoutez à ça des doublages en anglais pas trop dégueu, et vous voici dans le bain. Bon, c'est pas tout mais si on allait casser de l'infecté ?

Un peu de matière grise et une hache

À l'image d'un Commandos ou d'un Desperados, Trapped Dead propose de contrôler plusieurs personnages (de 1 à 4) pour mener à bien nos excursions nocturnes hors du bunker si sécurisant. On a donc le droit à une bonne vieille vue tactique du dessus sur des cartes infestées de zombies. Le truc, c'est qu'un zombie, ça reste un ennemi assez limité pour y implanter une IA décente. On se retrouve alors à adopter sans cesse le même schéma pour avancer : on appâte avec un personnage, et on dézingue avec l'autre. Répétitif, oui. Facile, également. Divertissant, sans doute, pour peu que l'on prenne la peine d'utiliser la jolie panoplie d'armes et gadgets disponibles. De la batte de base-ball au fusil de sniper, en passant par la poche de sang, on



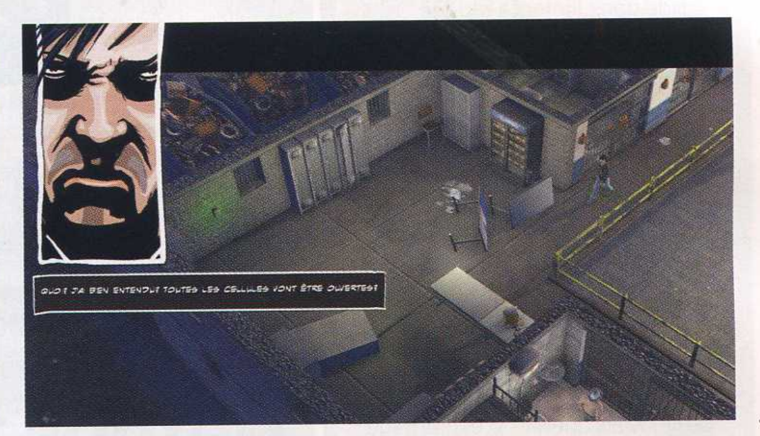
Le doc ne peut pas monter les escaliers, mais il remonte nos barres de vie avec des Médikits.



Un tireur, un appât, un planqué. Classique.



Promenons-nous dans les bois, pendant que l'zombard y est pas.



Libérer 50 zombies pour sauver un gros redneck, le drame.

« Essayez de faire passer une porte à vos quatre clampins en même temps, et c'est Bagdad, pire que le RER A aux heures de pointe ! »

trouve de quoi s'amuser et insuffler un aspect stratégique à un gameplay qui, au final, manque malheureusement de profondeur. Bah oui, passer quatre niveaux sans dépenser la moindre munition, ce n'est plus un souci d'équilibrage, mais un véritable problème au niveau des streums, que ce soit en ce qui concerne le nombre ou la dangerosité. Et si les environnements ont le mérite d'être variés (bibliothèque, prison, rue commerçante), on déplore le manque de diversité du côté des ennemis, qui se limite à quelques zombies plus solides ou plus rapides que d'autres.

Plus gore qu'un pixel mort

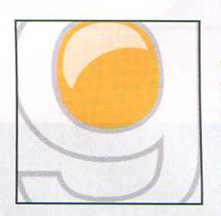
Beaucoup moins excusable en revanche, le pathfinding « tout moisax », comme le dirait notre cher Sundin. Essayez de faire passer une porte à vos quatre clampins en même temps, et c'est Bagdad, pire que le RER A aux heures de pointe ! Ça se bouscule, ça se bloque, et jamais ô grand jamais, l'intervention divine d'une IA y changera quelque chose. Une tare que l'on doit à l'absence pure et simple de l'IA au niveau de nos personnages. Que font-ils lorsqu'un mort-vivant les attaque ? Ils encaissent et la ferment. Du coup, on se fatigue à les déplacer un par un, à les disposer en faisant bien attention à les garder toujours en vue. À terme, vous finirez par n'envoyer que deux ou trois bonshommes en mission pour ne pas avoir à baby-sitter toute la foule. L'optimisation du titre allemand peut aussi être remise en cause. Parce que franchement, ne pas dépasser 30 images par seconde avec une config honnête sur un jeu aussi laid, c'est un comble. Ah oui, Trapped Dead n'est pas un exemple de beauté, ou du moins il est très en deçà de ce que l'on est en droit d'attendre en 2011 sur PC. On se permettra un dernier mot sur le multi. Quel multi ? Je vérifie, ah oui, le jeu est bel et bien sorti, et pourtant aucune partie ne semble s'afficher quand bien même on s'évertue à rafraîchir la recherche toutes les demi-heures. Notre faute ou celle d'une interface old school pas du tout intuitive ? La deuxième option, sans aucun doute. Des gros écueils qui m'auront presque fait verser une larmichette sur mon clavier. En soi, le jeu part d'un concept très peu exploité dans un contexte éculé mais toujours autant apprécié. Mais pour son plus grand malheur, il se classe au sein d'un genre où la profondeur se pose comme l'élément le plus essentiel. Un point sur lequel Trapped Dead n'est pas à la hauteur.

YSESEN

DES PIÈGES ANECDOTIQUES

Autre élément de gameplay dans Trapped Dead : la possibilité de tendre des pièges (chandelier, chaise électrique), ce qui permet, en général, d'éliminer un bon tas de zombies en un seul coup, pour peu que l'on ait le bon timing. Ils se font malheureusement trop rares, et constituent l'un des seuls éléments interactifs du décor. On aurait aimé fouiller un peu plus, activer des interrupteurs, faire travailler ses méninges, mais on devra se contenter de ces foutus pièges.

RÉZO NEWS



NEWS 80
En direct d'Allemagne, Lucky vous présente les futurs jeux du line-up Gamigo pour l'année 2011.

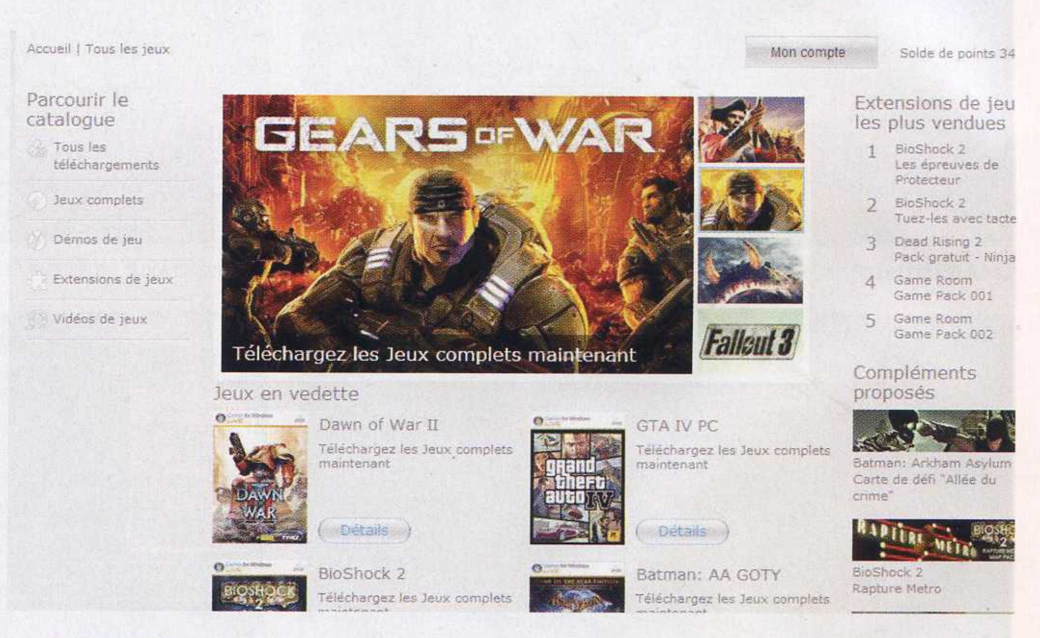
Opinion

PAR LUCKY

Héros SDF

Hier soir encore, j'ai suivi ma guilde dans l'infecte tanière d'un puissant dragon. En chemin, nous rêvions déjà de notre glorieux retour dans les rues de la capitale, où nous ferions crever de jalousie tous les apprentis héros en culotte de maille courte. Nous terrassâmes un bon millier de gobelins, puis aplatîmes la carcasse du reptile à coups de fléau de guerre. « Voilà qui nous fera une belle descente de lit », balance un de mes camarades. Une descente de lit ? Mais quel lit ? C'est terminé tout ça. Les « gros » MMORPG modernes ne permettent plus aux joueurs de posséder leur propre maison depuis belle lurette. Alors pour crafter des épées « mangeuses d'âmes de démons », y a du monde, mais dès qu'il s'agit de clouer quatre planches pour se faire une cabane... Personne ! La disparition du housing est d'autant plus étrange que les succès des Sims, et surtout Minecraft, prouvent que les joueurs aiment bâtir. Soudain, la réalité m'est apparue dans sa plus terrible simplicité : nous étions des héros, mais des héros SDF.



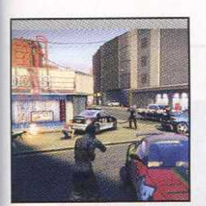


Business ■ La grosse confession

Games for Windows Dead

La célébrité est une maîtresse volage, capable d'arracher un inconnu à la plèbe pour en faire une idole, avant de le poignarder froidement, par caprice. Aussi quand il y a quelques mois Microsoft annonçait que son Games for Windows Live serait refondu, la rédac stupéfaite s'est fendue d'un terrible « mais il est pas encore mort, GfWL ? ». Nous découvrîmes alors que ni lui, ni Eddy Mitchell n'avaient passé l'arme à gauche. Triste jour. Car disons-le, Games for Windows Live est un échec. Un échec que commentait récemment Kevin Unangst de Microsoft : « GfWL a plus été conçu comme une extension du Xbox Live qu'en tant que service PC dédié. Nos débuts ont donc été difficiles. [...] De plus, nous avions oublié qu'une plateforme en elle-même ne vaut pas grand-chose si elle n'a pas de bons jeux à supporter ». Aujourd'hui pourtant, il paraîtrait que les développeurs sont « contents » et de plus en plus séduits par le Marketplace des Billou Boyz. Toujours d'après notre homme, Age of Empires y rencontrerait un vif succès, et Lionhead envisagerait même d'en faire un passage obligé de son Fable 3. Le premier est une exclu Microsoft, son succès ne doit donc rien au GfWL en particulier, et le second... ben c'est Molyneux, et le monsieur a quand même la réputation de raconter n'importe quoi. Mais bon sang, qui sont ces mystérieux gens « contents » ? Qu'on me les présente, je suis curieux. Parce que... quand même. Si GfWL se contentait d'être un peu en deçà de la concurrence, passe encore. Mais non. Au bout de moult années d'existence parasite, il ne propose toujours ni moteur de recherche, ni connexion « simple ». Et histoire d'enfoncer le clou, je me dois de préciser que Valve a intégré Skype à sa plateforme Steam, et nous a également promis des solutions de capture vidéo pour bientôt. C'est foutu, là. Par pitié, vous ne voyez pas qu'il souffre, ce pauvre GfWL ? Laissez-le mourir dans son coin, et n'essayez pas de nous faire croire que tout va mieux pour lui quand Dawn of War 2, l'un de ses seuls partisans, vient juste de l'abandonner pour Steam justement. Alors, vole ! Vole loin, GfWL ! Va rejoindre Eddy Mitchell et... hein ? Ah, il toujours pas mort ?

Nous découvrîmes alors que ni lui, ni Eddy Mitchell n'avaient passé l'arme à gauche.



NEWS 83
En direct de son salon, Cyd vous présente une bêta d'APB Reloaded, qui a peu changé mais est devenu gratuit.



TRY AGAIN 86
En direct de son cockpit, Yavin vous présente le multi de Test Drive Unlimited 2 : il s'en serait bien passé.

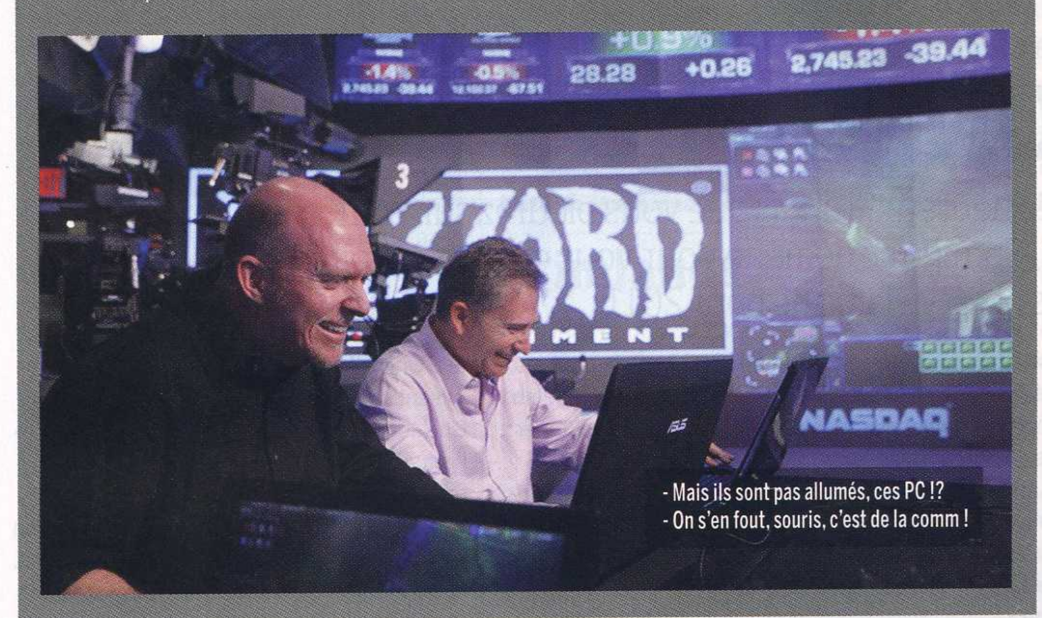


AU SECOURS 88
En direct du front, Savonfou vous présente ses stratégies martiales pour Shogun 2 Total War. Il en est mort de joie.

Business ■ Blizzard rime avec dollars

TOUT VA BIEN, ALLEZ MOURIR !

Le buste bombé d'orgueil et la chemise ouverte, les trois fondateurs de Blizzard se sont rendus le 7 mars au NASDAQ, où ils ont eu l'insigne honneur de sonner les cloches de clôture de la bourse. Pour quoi faire, me direz-vous ? Pour rien. Enfin si : pour la frime. En effet, durant toute l'année 2011, Blizzard a décidé de fêter ses 20 ans. En s'offrant une petite fête dans la place forte du capitalisme, le développeur entend envoyer un signe fort à l'industrie du jeu : Blizzard va bien. Quelques jours auparavant, Frank Pearce confiait à Gamasutra que « Diablo III pourrait cannibaliser World of Warcraft ». Suite à cette annonce l'action Blizzard avait accusé une légère baisse car, vous comprenez, même si les joueurs de Diablo sont encore des clients Blizzard, ils ne paient plus d'abonnement. Mais ce 7 mars, Blizzard souriait. Et tandis que d'honnêtes traders jouaient les funambules sur le fil d'un marché toujours assassin, Mike Morhaime et Frank Pearce, sûrs de l'invincible santé financière de leur compagnie, s'offraient une partie de StarCraft II. Histoire de mettre cette news en perspective, rappelons que NcSoft vient de perdre coup sur coup, et son vice-président, et le producteur d'Aion. Monde cruel.



- Mais ils sont pas allumés, ces PC !?
- On s'en fout, souris, c'est de la comm !

Malédiction ■ Autobots m'a « tuer » !

De beaux robots

Tout est de votre entière faute ! À force d'acheter des montagnes de bidules USB, des DVD archaïques, des figurines articulées hors de prix et d'aller voir n'importe quel nanar au cinéma, la licence Transformers est devenue assez populaire pour faire l'objet, non pas d'un MMO, mais de deux ! Car c'est désormais officiel, Jagex, le développeur de RuneScape nous en prépare un, alors que les Coréens de Netdragon Websoft bossent le leur depuis quelques mois déjà. Et qui va devoir jouer à ces jeux, hein ? Vous ? Non ! Moi ! Et je déteste Transformers !



BRÈVES

Attention platane !

À peine six mois après son annonce, la console de Panasonic 100% dédiée au MMO rend l'âme. En effet, selon la firme, le marché (du jeu ou des machines, on ne sait pas trop) aurait changé de visage en quelques mois. Depuis cette énigmatique révélation, la Jungle repose sous une jolie croix blanche.



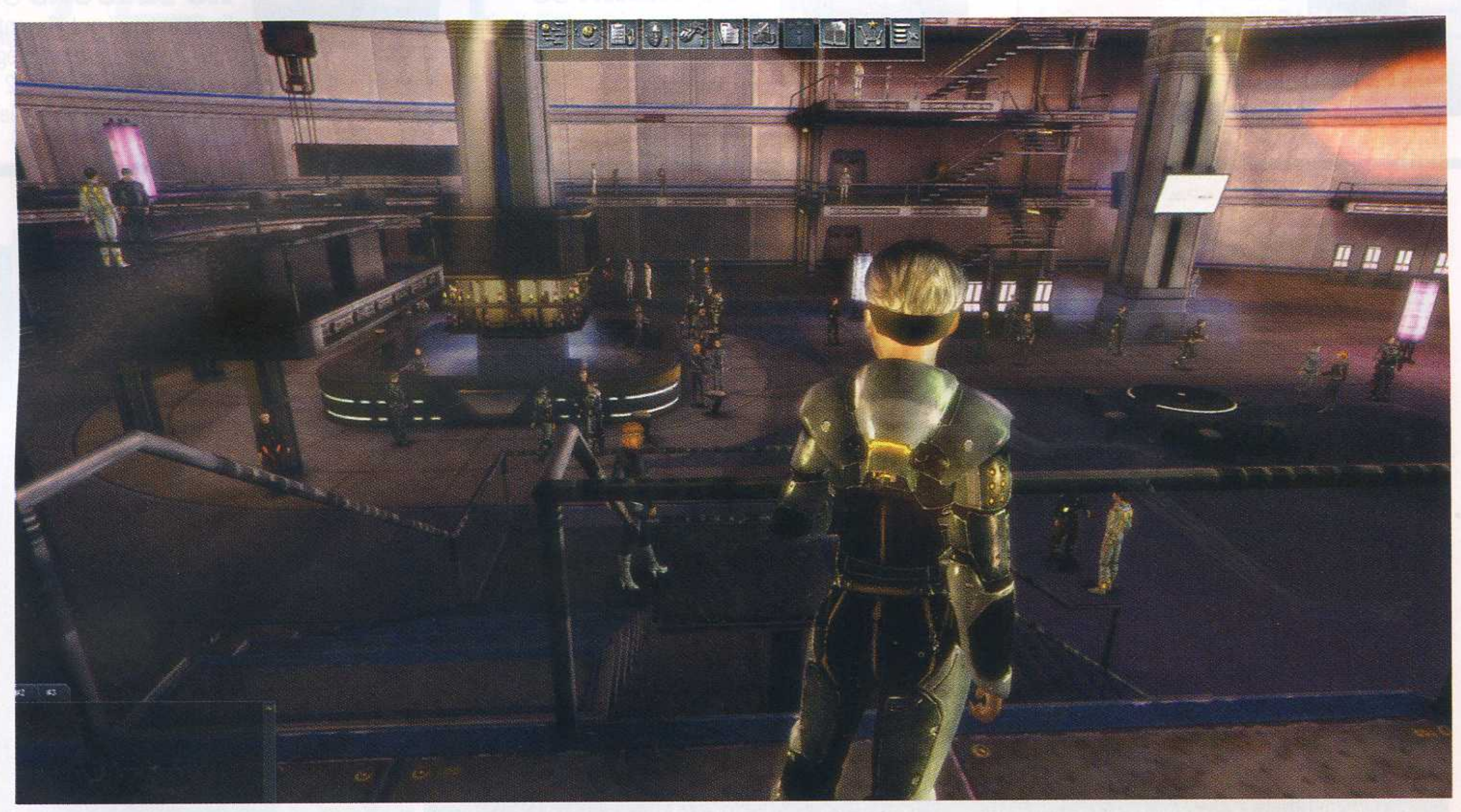
Payé en sucettes

Avant de sortir en Europe, OnLive devrait adopter de « nouveaux moyens de paiement ». En effet le dollar n'ayant pas cours chez nous, la firme entend proposer factures SMS et micro-transactions. Chris Donahue, le responsable relationnel de la société, s'est même fendu de ce subtil trait d'humour : « Je veux l'argent des adultes, je veux l'argent des gosses… je veux l'argent de tout le monde ! ». Qu'il est drôle, cet homme-là !



Halo tombe à l'eau

Contrairement à ce qu'avait annoncé Bungie à la GDC, le studio ne travaille pas sur un MMOFPS. Il paraît que cette déclaration était une farce. De toute façon, il paraît qu'on ne veut pas d'Halo sur nos PC.



Black Prophecy - Les persos qui se déplacent dans les bases, ça ne sera pas avant 2012.

Gamigo ■ Escale calembours à Hambourg

¡ VAYA CON GAMIGO AMIGO !

Joueurs désargentés, soyez heureux. Tandis que vous pleurez sur votre triste sort auprès de ce brave M. Paul Emploi, Gamigo se démène pour vous divertir à l'œil. Voici un aperçu succinct des jeux que nous réserve la firme pour 2011.

Hambourg ! Joyau portuaire posé sur les rives de l'Elbe ! Haut lieu du jardinage et de la prostitution légale ! Hambourg où les Hans blonds et musclés content fleurette à d'affriolantes Frida couettées et rondouillettes, sous le regard paisible de l'église Michel. Hambourg, capitale de l'écologie et des saucisses industrielles, lecteur, est une ville étourdissante, à qui notre monde capitaliste doit le plus universel et le plus puissant de ses symboles : le hamburger. Mais histoire de recadrer le débat sur le jeu vidéo, Hambourg est également la ville où siège la société Gamigo, qui a poliment invité Joystick à découvrir son line-up pour l'année 2011. Au fil des ans, l'éditeur s'est forgé une solide réputation dans le milieu du jeu free 2 play, en important quantité de softs asiatiques plus ou moins bons, parmi lesquels on trouve quand même Fiesta, Cultures Online ou encore l'excellent Loong. Aujourd'hui pourtant, nos voisins germaniques élargissent un peu leur champ d'action : car après avoir fait provision de moult MMORPG made in China, Gamigo s'attaque maintenant au marché du jeu occidental, et n'hésite plus à développer lui-même ses titres. Au menu donc, du RTS, du tactical, pléiade de softs à la fois online et offline et surtout... Black Prophecy. Jetons un œil sur ce que l'année 2011 nous réserve, vous voulez bien ?

BLACK PROPHECY

Il était là, négligemment égaré entre un jeu de golf passable et un jeu de caisse à deux sous... Black Prophecy. Ce MMO, Gamigo l'a financé de A à Z. Et bigre ! Il lui en aura coûté la somme rondelette de sept millions d'euros. À ce prix, Black Prophecy, c'est presque un caprice. C'est la Porsche que se paie l'ouvrier d'usine quitte à s'endetter jusqu'au cercueil. C'est le costume Dior qu'on déniche sur l'étal d'un fripier des puces. Comme dans EvE Online, vous y incarnez un vaisseau et non un homme. Comme dans EvE Online vous y côtoyez pluies de météores et supernovas. Et pourtant ! Black n'a rien d'un EvE Online ! C'est un pur Action MMORPG misant sur des missions courtes et intenses. Une sorte d'X-Wing persistant, dans lequel l'issue des combats se décide au talent et non au stuff des joueurs. C'est de l'arcade. On claque la vitesse lumière, on loopingue, on piou-pioutise les méchants et tout le tintouin. Pour parfaire cet idyllique tableau, notons que les clans pourront bâtir et customiser de gigantesques bases stellaires, auxquelles ils pourront donner des noms farfelus du genre Blackk Stär ou L'Etouale_Nware. Bref, c'est joli tout plein, ça a l'air de bien tenir la route, et Gamigo est si sûr du succès de son poulain qu'il communique déjà sur les updates de 2012 qui apporteront, en vrac, du racing, du housing et autres. Mais Gamigo nous a surtout promis du « station walking », c'est-à-dire que l'on pourra bientôt glander avec son avatar dans les bases galactiques pour cyberflirter. Attachez vos ceintures, Black Prophecy est déjà en bêta ouverte, et son lancement est imminent.

LUCKY

LE LINE-UP AU CRIBLE



UFO Online

Contrairement à ce que le film E.T. voulait nous faire croire, tous les aliens ne sont pas de sympathiques petits gars ayant des doigts de 20 centimètres. Ils sont méchants. D'ailleurs, c'est bien simple, dans UFO, ils ont envahi la totalité du globe, du Texas à la Creuse. Votre taf est simple : leur montrer la sortie, ou à défaut, la fausse commune la plus proche. Pour la faire courte, UFO Online, c'est une sorte d'Alien Swarm au tour par tour, dans lequel vous devrez recruter des soldats, les équiper en armes lourdes et autres fusils à plasma. Toute la partie gestion des troupes se joue « offline », les combats, eux, se déroulent d'une traite, et en foul troidé siouplait ! Bon, pour l'heure, le PvP manque à l'appel, mais qu'importe, UFO Online n'en reste pas moins l'un des titres les plus prometteurs made in Gamigo.

Date de lancement : Septembre 2011

Jagged Alliance Online

Jagged Alliance Online est un Jagged Alliance standard développé par les développeurs habituels de la série Jagged Alliance. C'est donc un Jagged Alliance tout ce qu'il y a de plus traditionnel mais online. Voyez le truc ou pas ? Donc, puisqu'on est d'accord, ce sera sans doute pas mal. Jagged Alliance. Online.

Date de lancement : 4e trimestre 2011 ?





Dungeon Empires

Dungeon Keeper continue à faire des émules. Ainsi, après le Dungeons de Kalypso, c'est aujourd'hui à Gamigo de sortir son titre inspiré du chef-d'œuvre de Molyneux. Hélas, je ne vois pas l'intérêt de Dungeon Empires. En théorie, tout le challenge du jeu consiste à créer le donjon le plus dangereux possible, en y disséminant pièges et monstres, tout en éliminant les maîtres des donjons concurrents. Mais encore hélas ! Votre donjon se construit offline via un banal éditeur de niveau, ce qui est inintéressant au possible, et les pillages, tout aussi trépidants, se résument à de banals combats PvE tour par tour à la FF. Non vraiment, je ne vois pas l'intérêt.

Date de lancement : 2e trimestre 2011

Grimlands

Imaginez un Tabula Rasa sauce western jouable par navigateur, et banco, vous obtenez Grimlands. Un MMOTPS plein de cow-boys du futur qui déambulent dans un univers post-apo à la recherche de stuff, d'instance, de quêtes et de tous ces petits riens qui font le bonheur des no-life de tous bords. Sur le papier, ce jeu ne manque pas d'arguments, mais perso je ne supporte pas que les statistiques s'immiscent dans les jeux de tir. Quand je vise un crâne à bout portant, j'espère obtenir un headshot, pas un vieux « manqué ! ». Une question de goût.

Date de lancement : Fin 2011





Elements of War

Durant la présentation d'Elements of War, Jika, la dernière recrue de Joystick, a réussi l'improbable tour de force de bâiller quatre fois en moins d'une minute. Une performance totalement insane, comme disent nos amis anglophones, qui vous prouve l'excellence du jeu en question.

Quoi qu'il en soit, Elements of War, Gamigo nous l'a vendu comme un MMORTS, pourtant il est plutôt l'exacte réplique d'un End of Nations. C'est donc du RTS PvP, avec un métagame persistant, dans lequel les forces américaines tentent de repousser la coalition soviético-européenne de son sol natal. Ça s'annonce évidemment incroyable, d'ailleurs j'en rêve la nuit.

Date de lancement : Mai 2011

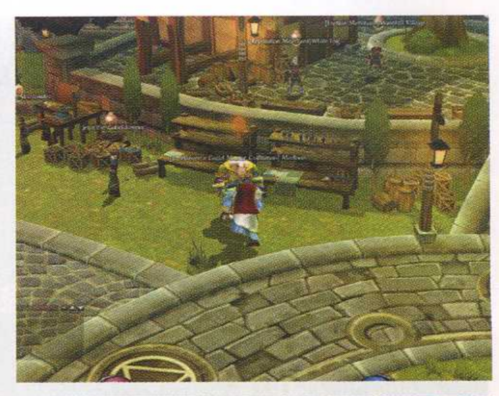
Patrician Online

À l'heure où le moindre soft à deux sous tente de nous en coller plein les mirettes, Patrician Online fait la course à la techno buissonnière. Pourtant son look 2D tout simple dégage un certain charme. Il est épuré, sans fioriture, tout comme son gameplay. Dans ce titre, on achète des marchandises et on les vend dans plus de 400 villes. Aucune finalité tordue ici, sinon de devenir riche et peut-être politicien (cet aspect est encore en développement, nous ne l'avons pas vu). PO est lent, décomplexé, peut-être un peu simple mais il me plaît bien.

Date de lancement : 4e trimestre 2011 ?









Le joueur aura le choix entre une vue de dessus fixe et une vue MMO classique.

J'ai choisi le cyclope, parce que j'aime garder un œil sur les gens.

Mythos ■ Le plaisir d'offrir (des coups)

LA JOIE DE RECEVOIR (DU LOOT)

Lucky étant très occupé à essayer de battre son propre record de pages en retard un jour de bouclage, c'est moi qui vais vous parler de Mythos... Attends... Lucky ! Rends-moi ce clavier !

Petite parenthèse de Lucky : je ne suis pas en retard ! On est mercredi, il est exactement 10H22, et tant que n'auront pas sonné ces satanés 12 coups de midi, je ne serai pas en retard... JE NE SUIS PAS EN RETARD ! Ceci étant clarifié, je redonne la parole à Kracou, qui a des choses à vous dire... Vous voyez ? Toute cette agressivité, cette tension qui s'accumule dans le bas du dos, et qui ne demande qu'à exploser ? Eh bien si Lucky avait joué à Mythos comment c'était prévu, elle se serait dissipée, et tout, autour de lui, ne serait plus qu'amour, joie de vivre, monstres mythiques et loots fabuleux. Car Mythos, voyez-vous, c'est une sorte de thérapie ! C'est retrouver ces petits plaisirs simples de la vie, comme d'éventrer et de looter sans se soucier le moins du monde du pourquoi ou du comment. Certes, je vous l'accorde : les développeurs de chez Frogster n'ont pas réinventé la roue ! Sur le plan visuel, leur hack & slash n'est pas sans rappeler un certain Torchlight, et l'interface, ma foi, on dirait Diablo II ressuscité d'entre les morts (au passage, un petit lifting n'aurait pas été de trop, Messieurs). Seulement voilà : force est de reconnaître que les mécaniques héritées de ses deux illustres ancêtres sont toujours diablement efficaces.

VIEUX POTS

On retrouve ainsi trois classes de personnages dont les arbres de compétences sont suffisamment étoffés pour permettre à tous les styles de jeu de s'exprimer. Au menu également, la possibilité de créer des objets, ou de les améliorer en y incrustant diverses pierres précieuses. Quant aux donjons, ils semblent avoir bénéficié d'une attention particulière de la part des développeurs : disposant d'une ambiance tendrement tamisée qui respire l'embuscade et la fourberie, on remarque également qu'ils ne restent pas figés, avec un design et des monstres différents à chaque visite. Autre bonne idée : l'instanciation du loot ! Chaque membre aura ainsi le droit de récupérer sa propre part sur le boss vaincu, équivalente aux autres. Un point de stress en moins, qui permettra au joueur de se concentrer sur l'essentiel : enchaîner les combos avec vitesse et dextérité, sur des vagues d'assaillants ou en arène PvP. Sympa, facile d'accès, profitant de quelques bonus propres au monde du MMO

> « On éventre et on loote sans se soucier le moins du monde du pourquoi ou du comment. »

(système de réputation, guildes, ou hôtel des ventes), ce Free 2 Play devrait trouver son public sans difficulté, pour peu que le cash shop ne soit pas trop invasif (il n'est pour le moment pas accessible en jeu).

KRACOUKAS



Ce n'est pas parce qu'on joue un flic qu'on ne peut pas faire exploser quelques bagnoles de temps en temps, hein !

All Points Bulletin : Reloaded ■ Résurrection

SOUVIENS-TOI L'ÉTÉ DERNIER !

Aussi intense que le 9559e épisode des Feux de l'amour, l'histoire d'All Points Bulletin a de quoi passionner la ménagère qui sommeille en vous !

Né durant l'été 2010, APB a été abandonné par ses parents quelques semaines plus tard, incapables qu'ils étaient d'assurer financièrement l'éducation de leur bambin. Un moment difficile qui nous a valu une larme de la part de Sundin ; comme quoi ce passionné de LoL a beau insulter tous les noobs qui passent, il a aussi du cœur ! En pleine crise identitaire, APB était alors victime des pires rumeurs concernant son avenir. Était-il destiné à n'être qu'un simple titre online éphémère traversant le paysage vidéoludique à la vitesse de l'éclair ? Peut-être, mais c'était sans compter sur GamersFirst, le Jean Valjean du web, qui a pris sous son aile le jeune et déboussolé APB. Après de longs mois sans nouvelles, ce jeu d'action en ligne semble enfin armé pour s'aventurer dans la jungle des MMO !

A NEW BEGINNING

Après avoir changé de développeur, APB se découvre une seconde jeunesse. Son univers contemporain permet toujours d'incarner un flic ou un criminel dans une ville meurtrie par le crime. Les joueurs passent donc leur temps à se courir après pour jouer au gendarme et au voleur. En accomplissant diverses missions offertes par des PNJ, vous gagnez expérience et argent afin de personnaliser davantage votre avatar et vos véhicules.
Ces phases de customisation laissent un vaste choix pour permettre de sortir son personnage de la masse en lui octroyant un look unique. Côté gameplay on retrouve une prise en main simple et efficace, mais hélas, en affrontement, les petits défauts de visée perdurent. Quoi qu'il en soit, le titre est suivi par ses développeurs, qui ont eu la bonne idée de ne pas bêtement le catapulter en bêta avec un client vieux de plusieurs mois. Il suffit de regarder la taille du dernier patch note pour constater que tant au niveau des véhicules, du gameplay, de la progression, des objets et autres, APB s'améliore, il se peaufine. Une bonne nouvelle en somme, car s'il n'a jamais été le jeu du siècle, il n'était clairement pas mauvais pour autant. Son échec devait davantage à son ancien et exorbitant modèle économique avec abonnement. Aujourd'hui, en passant gratuit (pas de boîte à acheter, ni d'abonnement à payer), il devrait réunir assez de monde pour espérer rester en vie plus de deux mois. Mais gardez en tête qu'en tant que Free 2 Play, votre compte aura une certaine limitation comme le nombre de stickers que vous pouvez stocker pour vos véhicules, par exemple. Si vous aviez loupé l'occasion d'essayer ce soft, vous avez tout le loisir de le faire maintenant, et sans débourser un centime. À vous de choisir votre école !

> « Après avoir changé de développeur, APB se découvre une seconde jeunesse. »

CYD

FREE 2 PLAY

Ce mois-ci, les F2P sont sous le signe de la guerre. Que ce soit contre des robots, des anges ou des zombies, vous aurez de quoi vous défouler, et tout ça, avec vos potes. Que demande le peuple ! **PAR LUCKY**



Le système de vol permet de planer pendant quelques instants seulement.

WAR OF ANGELS

À défaut d'avoir rassemblé des milliers de fans qui lui auraient apporté gloire et succès, Aion est devenu une muse ! On imagine bien que NCsoft aurait préféré compter sur une vaste communauté d'abonnés, mais être copié, ça prouve déjà que le concept était intéressant. En tout cas, si vous désirez incarner un personnage paré d'une paire d'ailes d'ange, vous pouvez vous orienter vers War of Angels. Un Free 2 Play qui permet évidemment de se prendre pour un volatile le temps d'une balade à travers les nuages. Notez qu'ici les ailes peuvent être différentes, tant visuellement qu'au niveau des habilités qu'elles octroient à votre avatar. Il s'agit donc d'une pièce d'équipement à part entière et non d'un simple effet de style. Au niveau des classes, vous aurez le choix parmi une douzaine de stéréotypes classiques comme le chevalier, le voleur, le ranger ou le mage. Au fil de votre progression, vous aurez le loisir d'affiner votre rôle comme le combattant qui peut devenir berzerker à partir du niveau 20. Vous n'échapperez pas à une évolution propre au genre avec des monstres à tuer par centaine, le tout saupoudré de quêtes plus ou moins intéressantes. Mais le cœur de War of Angels réside dans ses guildes. Ces dernières ont la possibilité de créer leur propre village divisé en divers quartiers de management ou de business. C'est le chef de guilde qui possède la lourde tâche de gérer cette affaire en activant des bâtiments permettant, par exemple, aux joueurs de vendre ou acheter des objets. Pour le reste, vous trouverez naturellement des donjons instanciés, des tonnes d'objets avec la possibilité de les améliorer via un système de gemmes… Sans oublier la boutique en ligne indispensable à tout bon F2P !

Site : www.warofangels.net



Mars War

Nous allons un peu changer vos habitudes de nain bourru et pervers qui matte des elfettes au milieu des bois ! Avec Mars War, vous allez être plongé dans un monde de science-fiction au cœur d'une guerre opposant deux factions : Federal et Alliance. Vous commencez votre carrière en tant que soldat et profitez d'un vaste champ de bataille permettant à des centaines de joueurs de venir se saluer à coup de lance-roquettes et autres armes destructrices. Vous aurez également le loisir de piloter des véhicules en prenant le contrôle de certains bâtiments, de former des équipes selon votre rang que vous améliorez au fil des combats… Bref, voilà qui devrait vous motiver à mettre les pieds dans ce MMOFPS aux allures de Planetside.

Site : http://marswar.mmolover.com



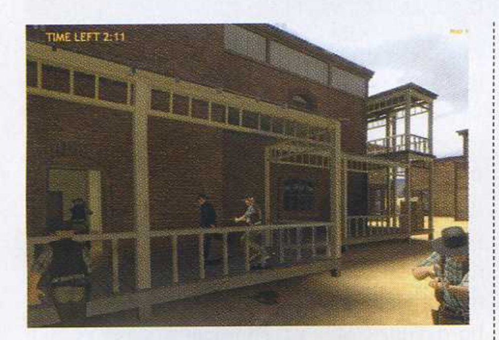
Zombie Online

Si vous faites partie de ceux qui ont succombé à la mode des morts-vivants, alors voilà un F2P qui devrait vous intéresser. Zombie Online de son petit nom, uniquement disponible en Corée pour l'instant, permet d'incarner un personnage qui va, au côté de ses coéquipiers, s'acharner à massacrer des undead. Le gameplay très old school de ce titre online fait tout son charme puisqu'il se joue à la Double Dragon… Ça ne vous parle pas ? Bon, comme Final Fight si vous préférez ! Toujours rien ? Bref, c'est un beat them all à l'ancienne. Décidément, on devient trop vieux !

Site : www.zombieon.co.kr

MODS

Cow-boys, mafieux, anges ou démons, voilà ce qui vous attend ce mois-ci ! Ça vous changera des éternels conflits de chars d'assaut et de marines. En revanche, vous n'échapperez pas à un soupçon de zombies, parce que vous le valez bien ! **PAR CYD**



Fistful of Frags

Histoire de changer un peu d'air, je vous propose un petit tour du côté du Far West avec Fistful of Frags. Un mod développé pour Half-Life 2 qui nous plonge dans la peau d'un Clint Eastwood à la sauce Sergio Leone. Ici, vous devez donc utiliser votre « six-coups » pour survivre au travers divers modes de jeu ; parmi lesquels le sympathique Quelques dollars de plus, qui pousse les joueurs à ramasser un maximum de billets verts pour remporter la partie. Vous aurez également la possibilité de participer à des missions solo et en coop où il faut réaliser une escorte, contrôler des territoires… Sans oublier les fameux duels de cow-boys que l'on retrouve sous forme de tournois. Un système de personnalisation permet d'améliorer les compétences de votre avatar et son maniement d'armes. À ce niveau, le choix sera vaste : des couteaux, Colts, Winchester, fusils à pompe ou encore, tant qu'à faire, de la dynamite. Voilà qui devrait vous donner envie de porter une paire de bottes et un chapeau… Et n'oubliez pas de vous rincer la gorge au whisky, ça vous changera des mojitos.

Site : www.fistful-of-frags.com
Tourne sur : Half-Life 2

DÉVELOPPEMENT 100%





The Fifties

Les années 50, ça vous inspire ? Pas plus que ça, hein ! Pourtant on y parlait déjà de la DS, mais c'était plus du côté de chez Citroën que de chez Nintendo à l'époque. Un mod sur les palpitantes aventures de Don Camillo aurait eu son charme, mais les développeurs de The Fifties ont opté pour une trame plus sombre qui se propose de vous faire redécouvrir l'ambiance très mafieuse de ces années-là. Vous devrez donc rejoindre les forces de l'ordre en tant que flic ou faire partie de la mafia afin de vous affronter par équipe. Chaque faction dispose de classes spécifiques avec son panel d'armes propres. Par exemple, quand le sniper mafieux qui utilise le Dragunov, le sniper policier aura entre les mains un Scoped M1 Garand. Sachez que l'ensemble des classes dispose, tout de même, d'un équipement de base selon son clan, comme la batte de base-ball pour la mafia, et le couteau pour les forces de l'ordre. The Fifties n'en est encore qu'à ses balbutiements, mais on va garder un œil dessus dans les mois à venir.

Site : -
Tourne sur : Half-Life 2

DÉVELOPPEMENT 40%





Resident Evil : Alternative Chronicle

La mode du mort-vivant est bel et bien ancrée dans les habitudes des développeurs et même des moddeurs. Pour preuve, voilà Resident Evil : Alternative Chronicle, un mod pour Men at War qui propose de se plonger dans le survival horror culte de Capcom, mais à la sauce jeu de stratégie. C'est plutôt bien fichu, très bien fichu même, et en plus c'est en français.

Site : www.moddb.com/mods/resident-evil-alternative-chronicles/downloads
Tourne sur : Men at War

DÉVELOPPEMENT 100%

The Crucible

Quand les forces du paradis et de l'enfer se retrouvent face à face, vous pouvez être sûr qu'ils ne vont pas trinquer à la bonne santé de Jésus avec du vin de messe. The Crucible vous plonge en plein conflit où les anges blastent des squelettes armés de gatling. De l'action, pure et simple !

Site : www.runestorm.com
Tourne sur : Unreal Tournament 3

DÉVELOPPEMENT 100%



Accusé TDU 2, levez-vous. L'heure du verdict a sonné !

Test Drive Unlimited 2 ■ Vive les vacances

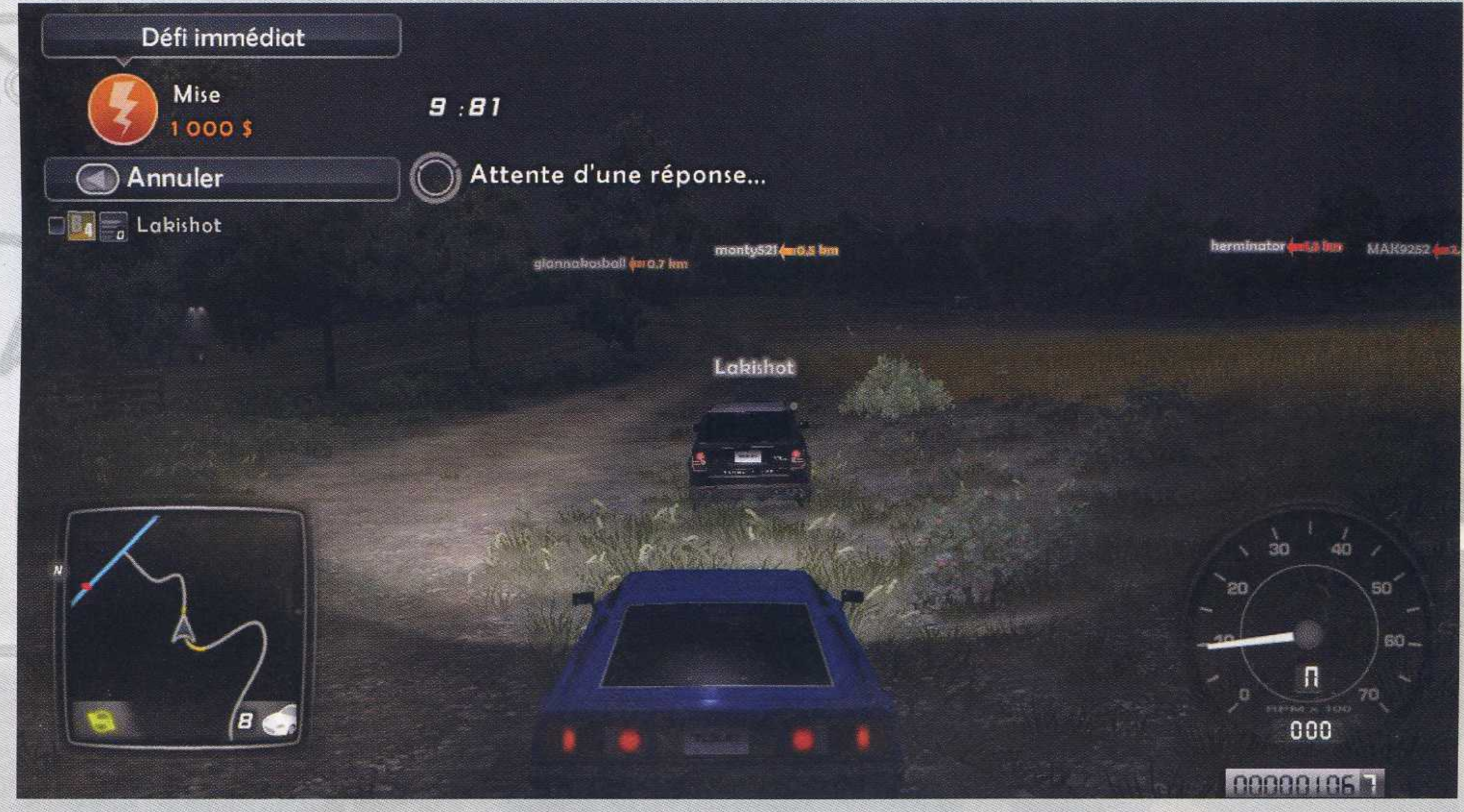
SEULS AU MONDE

Comment ça, des centaines de kilomètres sur les routes d'une Seat Ibiza ? Mais qu'est-ce que vous racontez ? Ce n'est pas une île, c'est une voiture !

Les baskets sur la table, une main pleine de doigts dans les cheveux, étincelantes Wayfarer sur le nez, le grand devin Paco Ray-Ban l'avait senti lors du test de Test Drive Unlimited 2, le multijoueur ne pouvait être testé dans des conditions optimales. Primo parce qu'il est compliqué d'émettre un avis sur un titre massivement multijoueur quand il n'y a pas de joueurs (logique) et deuzio car, pour d'obscures raisons jamais bien élucidées, la version test refusait obstinément de fonctionner correctement au niveau de la connexion aux serveurs. Ou étaient-ce les serveurs qui avaient du mal ? Quand on sait que la semaine de commercialisation du jeu fut un véritable cauchemar pour les joueurs, avec d'innombrables bugs, des services activés puis désactivés par les développeurs (le temps de tout corriger) et des serveurs plus qu'instables, on peut légitimement se le demander. Quoi qu'il en soit et bien que le jeu nous ait déçus à cause de sa réalisation datée et un sérieux manque de sensation dans la conduite, nous lui devions bien un second coup d'œil, histoire de voir si les courses à plusieurs peuvent rattraper un mode solo moribond. En fait, pour être tout à fait direct, la réponse est non. Voilà, vous avez votre réponse, ce Try Again est terminé et nous pouvons tous passer à autre chose. Ah... on me signale dans l'oreillette qu'on ne termine pas un texte de cette manière, il faut expliquer le pourquoi du comment, paraît-il.

Y'a quelqu'un ?

En vous connectant aux serveurs de TDU 2 maintenant, soit plusieurs semaines après l'écriture de ces lignes, il y a fort à parier que l'ampleur de votre désarroi sera à la mesure de l'étendue des deux îles du jeu. Car figurez-vous qu'à l'instant présent, on ne croise pas grand monde sur les routes d'Ibiza – là où commence notre carrière – que ce soit dans la zone de départ ou en farfouillant un peu partout. Bon, de temps en temps, un joueur apparaît, on peut le défier mais un nouveau problème se pose, la catégorie de voiture qu'il utilise par rapport à la nôtre. Oui parce que provoquer en duel un mec en Ferrari à bord d'une Golf, c'est courageux mais pas forcément plus intelligent que de scier un tronc d'arbre avec un couteau à beurre. Au final, pour trouver des joueurs, les menus s'avéreront bien plus pratiques, en nous permettant de sélectionner les connectés qui nous correspondent dans les joueurs de la session et que l'on peut ensuite rejoindre d'une simple pression sur un bouton. On pourra d'ailleurs en trouver d'autres et tailler le bout de gras avec eux dans les écoles de pilotage ou chez les concessionnaires. La bonne nouvelle, c'est que le netcode semble maintenant fonction-



Défier un SUV avec une Lotus, et pourquoi pas ?





Ce menu permet de trouver plus facilement des joueurs.



La différence de niveau entre véhicules peut être énorme.

ner à la perfection, personne ne clignote, ne disparaît subitement ou ne traverse les murs comme par enchantement.

Bonne technique

Il en va d'ailleurs de même pour les courses. Ainsi, les duels en défi immédiat que l'on déclenche d'un simple appel de phare en direction de l'autre joueur se passent très bien et sans lag quand les épreuves multi à plusieurs disséminées sur la carte ne rencontrent pas non plus de problèmes particuliers. Les gros soucis du départ semblent réellement balayés par les divers correctifs de l'équipe de développement, et on peut dire que l'expérience multijoueur de TDU 2 fonctionne maintenant plutôt bien. Cependant, il faut bien garder en tête que, si le jeu vous a déplu en solo, le multijoueur n'y changera pas grand-chose d'autant qu'il nécessite de pratiquer énormément le mode carrière afin de gagner assez de pognon pour vous payer de nouveaux véhicules. D'un autre côté, si vous êtes client du gameplay, il restera le problème des routes peu fréquentées, obligeant parfois à attendre de longues minutes qu'un concurrent daigne rejoindre une partie créée par vos soins. L'expérience en devient donc légèrement frustrante tant on pouvait s'attendre à croiser un nombre hallucinant d'adversaires, se faire une liste d'amis longue comme le bras et enchaîner les courses à longueur de journée en ponctuant notre activité d'effrayants « allez, une petite dernière » pour rester vissé devant l'écran jusqu'à trois heures du matin. En gros, et comme l'on pouvait s'y attendre, l'expérience multijoueur de Test Drive Unlimited 2 est à l'image du jeu en solo, peu convaincante et trop bancale pour séduire les plus exigeants.

« On ne croise pas grand monde sur les routes d'Ibiza. »

YAVIN



Chez le concessionnaire, on croisera pas mal de gens.



Un peu de hors-piste pour rejoindre les copains.



Sur la carte on peut voir nos futurs adversaires.

Total War : Shogun 2 ■ Au Japon, il n'y a pas que la terre qui tremble

REVUE DES TROUPES

Parce que Shogun 2 s'appuie sur des unités ultra-spécialisées, l'IA sanctionne facilement ceux qui les utilisent mal. Au bout de ces deux pages, vous en saurez assez pour renvoyer l'ordi se faire seppuku chez sa mère. **PAR SAVONFOU**

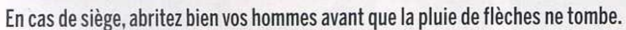


Les délicates troupes, utilisant la poudre noire, doivent être employées avec parcimonie et intelligence.

La plupart des infanteries (lanciers, archers, arquebusiers) existent en trois versions : les Ashigaru, les Samouraïs et les Moines Guerriers. Les Ashigaru sont des paysans enrôlés, plus ou moins volontaires, par leur Daymio. Ce sont les premières troupes à votre disposition. Cette engeance consanguine peu chère se recrute en un seul tour, ce qui est bien pratique pour protéger une place forte en urgence. Les Samouraïs sont des guerriers professionnels plus chers, plus longs à former et plus efficaces. Enfin, les Moines Guerriers ont les mêmes qualités martiales que les Samouraïs, mais possèdent un moral à toute épreuve, et peuvent ralentir l'ennemi grâce aux « Cris de Guerre ». Il est évidemment impossible de détailler toutes les unités de Shogun 2 en deux pages, mais si vous savez manier les plus importantes, vous aurez déjà fait un grand bond en avant, et sans l'aide de Mao s'il vous plaît (perso, je préfère Sun Tzu, il était mieux habillé) !

SAMOURAÏS, MOINES GUERRIERS ET PAYSANS

- ARCHERS ASHIGARU/ARCHERS SAMOURAÏS/ARCHERS MOINES GUERRIERS : les troupes les plus importantes du jeu. Les Archers décident du sort de la bataille avant même qu'elle ne commence. Placez-les en première ligne, en formation dispersée si l'ennemi a beaucoup de troupes de tir, et activez la formation d'escarmouche. Elles fuiront la charge ennemie et se réfugieront derrière vos propres lignes puis se remettront à arroser. Pour être vraiment efficace, il va vous falloir un peu d'expérience, car la capacité « flèches enflammées » et plus tard celle des « flèches sifflantes » sont dévastatrices pour le moral, à condition de les employer quand une unité passablement affaiblie passe à l'attaque. Les flèches enflammées sont aussi la seule façon d'ouvrir une brèche dans les murs d'un château bien défendu en early game, en carbonisant la porte d'entrée. Les Archers Samouraïs sont plus chers que les Ashigaru, mais assurent au corps à corps, ce qui en fait une troupe de garnison de luxe : pas besoin de les faire relever par d'autres troupes si l'ennemi pose le pied en haut des murs. Pour finir, oubliez les Archers Moines Guerriers qui ne valent pas leur prix, sauf si vous jouez le clan Uesugi et encore.
- YARI ASHIGARU : Bon marché et disponibles

En cas de siège, abritez bien vos hommes avant que la pluie de flèches ne tombe.

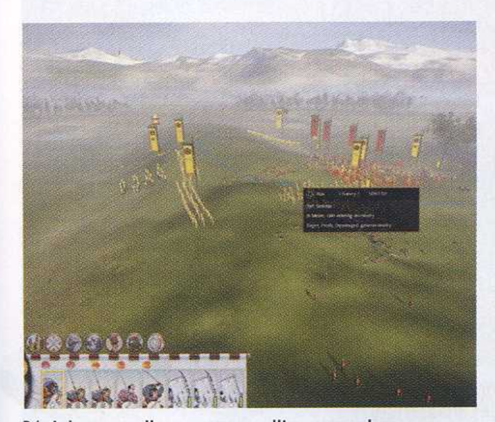


Les combats commencent invariablement par des duels de tirs à l'arc.

en early game, ce sont les régiments défensifs par excellence. Vous en aurez toujours besoin pour « faire de la masse » et alléger la pression sur les unités plus efficaces qui remporteront effectivement la bataille. Elles disposent de la capacité spéciale « Mur de Piques » dont il serait dommage de se priver surtout contre la cavalerie et les infanteries plus fortes qu'elles (c'est-à-dire toutes les infanteries). N'adoptez toutefois cette formation que peu de temps avant l'impact, car elle rend vos lanciers vulnérables face aux archers qui pullulent toujours dans les armées de l'IA.

- Yari Samouraïs : Bien qu'équipés comme les payouses ci-dessus, les Yari Samouraïs n'ont pas le même rôle. Certes leurs capacités défensives sont tout sauf négligeables, mais ils disposent aussi d'un pouvoir activable qui augmente temporairement leur vitesse et leur confère un bonus de charge. Relativement polyvalents, ils sont tout de même plus efficaces en charge qu'en étant chargés.
- Katana Samouraïs : Ils constituent la colonne vertébrale de toute armée qui se respecte dès que les premières Écoles de Sabres sortent de terre. Bons en attaque et performants pour tenir une ligne, ils peuvent être utilisés à peu près n'importe comment. Attention tout de même aux charges de cavalerie qu'ils encaissent assez mal. Ils sont davantage indiqués comme unités anti-infanterie, ou pour prendre les murs d'assaut. Le principal handicap de cette troupe à tout faire est de réclamer deux tours pour leur recrutement.
- Naginata Samouraïs : Une à deux unités de Naginata Samouraïs sont toujours les bienvenues. Il s'agit de troupes mobiles très performantes pour aller éliminer rapidement des cavaleries lourdes embourbées dans un gros pâté de Yari Ashigaru.
- Cavalerie Légère : Ha ! Ha ! Ha ! Sujet suivant...
- Cavalerie Yari/Cavalerie Katana : Haaa ! En voilà des cavaleries qui ont de la gueule ! Elles sont puissamment armées et protégées, et dotées de bonus de charge. Un bon coup de cavalerie lourde dans la poire, ça met tout le monde d'accord. Placez-les toujours sur les flancs avec, si possible, une étendue plane entre elles et le flanc de leur cible. Elles ne sont pas faites pour le corps à corps prolongé, surtout les Cavaleries Yari. Donc si l'ennemi n'a pas fui sous l'effet du « Choc Moral », faites reculer vos dadas et relancez-les à la viande ! De toute façon, qui veut vivre éternellement ?
- Kisho Ninjas : Ces ninjas de bataille ne sont pas faciles à rentabiliser. Peu nombreux et fragiles, ils se distinguent par la possibilité de se déployer en dehors de votre zone, et par leur furtivité. Faites-leur emprunter la porte de derrière pour tomber sur le dos des groupes d'archers mal protégés, ou pour lancer une attaque suicide afin de descendre le général adverse.

Terminons par un petit décryptage des tactiques de l'IA. En défense, elle occupera toujours une belle colline boisée facile à protéger. Si vous la laissez faire et que les armées sont équilibrées, vous allez en baver. Il faut donc soit l'intercepter sur le chemin, soit lancer une attaque frontale avec l'infanterie, et dès que le combat débute, lancer la cavalerie à pleine vapeur dans le dos ou sur le flanc de l'adversaire... prier peut aussi aider. Si c'est elle qui attaque, l'IA commencera invariablement par une pluie de flèches en mettant ses archers devant. NE CÉDEZ PAS à la tentation de leur rentrer dedans, répliquez avec vos propres archers en formation dispersée et attendez le prochain mouvement pour vous adapter. Gardez toujours votre général à portée mais ne l'impliquez jamais dans les combats. Si ça tourne mal, faites-le fuir. Non ce n'est pas de la lâcheté, c'est une retraite stratégique, nuance.



Dépêchez-vous d'occuper une colline, vos archers y gagnent en portée et vos charges en puissance.



Les Ninjas peuvent être déployés n'importe où sur la carte et disposent d'explosifs et de fumigènes.

MATOS NEWS

Édito

PAR BOBA FETT

Et si l'on reprenait notre souffle ?

Les récents déboires d'Intel avec ses chipsets de série 6 auront probablement raison de notre impatience à l'avenir : plus que jamais, il vaut mieux attendre sereinement plutôt que de succomber sans tarder aux technologies émergentes. Si l'affaire semble désormais réglée du côté des revendeurs, qui ne commercialisent plus que des révisions B3 des cartes mères incriminées, cette déconvenue nous laisse à tous un goût amer. Ainsi, les interfaces USB 3.0 et Thunderbolt ne sont adoptées qu'à pas timorés, les consommateurs préférant privilégier les solutions les plus éprouvées. Dans le même ordre d'idées, la lutte infernale dans laquelle se sont engagés AMD et Nvidia paraît aujourd'hui décontenancer les plus technophiles d'entre nous. Si la Radeon HD 6990 est bien la carte bi-GPU la plus puissante du moment, son relatif manque de nouveautés, son tarif très élevé et les nombreuses dépenses qui l'accompagnent (bloc d'alimentation robuste, système de refroidissement sophistiqué...) ne plaident pas en sa faveur, à moins que vous n'ayez un besoin démesuré de performances. Chat échaudé craint l'eau froide : si Intel n'a pas su contredire cet adage, un autre ne ferait pas forcément mieux !



Des Sandy Bridge mobiles au Thunderbolt, en passant par les SSD

Le fondeur se revigore après ses bugs

Intel joue sur tous les tableaux

Le mois dernier, la presse unanime n'avait pas eu de mots assez durs pour qualifier la situation infernale dans laquelle Intel s'était empêtré, avec le bug de ses chipsets de série 6. Pensez donc : des dizaines de milliers de cartes mères rappelées, une image de marque écornée et une gamme de processeurs Sandy Bridge au point mort alors qu'ils étaient attendus depuis près de deux ans... ! À l'heure où nous mettons sous presse, la situation s'est toutefois nettement améliorée : toutes les cartes mères présentant un port S-ATA 3 Gbps défectueux ont été écartées de la vente et se voient remplacées par leur révision B3. Histoire de faire oublier cette mésaventure, Intel joue sur tous les tableaux à la fois. Premier bastion pour se racheter : le marché haut de gamme des disques flash. Alors que les SSD 510 Series, réservés à un marché quasi professionnel, sont proposés à un tarif très élevé (comptez 550 euros pour un modèle de 250 Go), Intel remet au goût du jour sa famille de produits grand public. Les 320 Series reprennent ainsi le flambeau des Postville (X25-M et X25-V), en se déclinant en six capacités, de 40 à 600 Go. Ils présentent d'excellents débits : 250 Mo/s en lecture séquentielle et 180 Mo/s en écriture. De quoi démocratiser ce type d'unité de stockage ! En parallèle, Intel s'est associé à Apple pour développer la technologie Thunderbolt. Ce connecteur ultra-rapide, basé sur la fibre optique, supporte plusieurs protocoles (FireWire, USB, DisplayPort, Ethernet, SATA...) et peut donc aussi bien servir à brancher une unité de stockage qu'un moniteur. Pour l'heure, seuls les MacBook sont dotés d'un tel port mais la technologie pourrait bien se démocratiser dans un proche avenir. Elle offre un débit de 10 Gb/s et présente ainsi le potentiel de supplanter l'USB 3.0 émergent, à 5 Gb/s. Dernier registre : le marché des processeurs. Outre la déclinaison de l'architecture Sandy Bridge et le spectre du socket LGA 2011 qui se profile pour le second semestre, c'est essentiellement du côté des PC portables qu'il faut compter le plus grand nombre de nouveautés. L'architecture Sandy Bridge mobile, avec les Core i7-2920XM et Core i7-2720QM, intéresse d'ores et déjà au plus haut point les constructeurs de PC portables de luxe. Le jeu vidéo nomade est plus que jamais une réalité.

Site : www.intel.com

> Gageons que les CPU sur socket LGA 2011 ne connaîtront pas de déboires à leur lancement.



Des nouveaux SSD aux performances alléchantes aux récentes déclinaisons de l'architecture Sandy Bridge, Intel multiplie les initiatives pour faire passer la pilule du bug.



ACTUALITÉS 90

Avalanche de nouveautés chez Intel pour faire passer la pilule du bug des chipsets de série 6, et AMD lance ses processeurs Bulldozer.



TESTS 92

La Radeon HD 6990, le bi-GPU selon AMD, le Core i7 990X qui prolonge la durée de vie du LGA 1366 et un micro-casque élégant signé Roccat.



PRATIQUE 94

Voici comment faire pour remplacer son disque dur, une solution moins onéreuse que l'achat d'un SSD.





Nouvelle gamme de processeurs en AM3+ ■ Le positionnement commercial du prochain CPU dévoilé

AMD passe le Bulldozer

Durant ces derniers mois, AMD n'a pas réinventé la roue pour concurrencer Intel : le fondeur s'est tout juste contenté de renforcer sa politique tarifaire agressive, profitant de la bévue du P67 pour s'imposer sur le marché. À ce titre, le lancement du Phenom II X4 980 BE, un énième processeur à quatre cœurs cadencé à 3,70 GHz, semblait confirmer le manque d'inspiration. Cette ère est désormais révolue : les futurs CPU Bulldozer pointent enfin le bout de leurs puces de silicium. Asrock est l'un des premiers constructeurs à lever le voile sur une carte mère en AM3+ et les quatre premiers CPU se voient décrits en long et en large. Il s'agit pour l'heure de la gamme Zambezi, qui se décline en un modèle à quatre cœurs, un hexacore et deux processeurs à huit cœurs. Ils sont tous gravés en 32 nm et répondent aux noms de code FX-8130P, FX-8110, FX-6110 et FX-4110. Très originale, la communication d'AMD présente le coût d'un PC complet équipé d'une telle architecture en la comparant à une solution tout-Intel. Pour 700 dollars environ, vous pourrez prétendre à une station complète dont le niveau de performances tutoierait celui des Core i7-26xx. Plus de détails concrets dès le mois prochain !
Site : www.amd.com

SHOPPING

La GeForce GTX 550 Ti d'entrée de gamme



Après une GeForce GTX 560 très réussie aux alentours de 220 euros, Nvidia s'adresse aux petits budgets avec la GeForce GTX 550 Ti. Articulée autour du GPU GF116, cette carte s'accompagne de 1024 Mo de GDDR5 sur un bus mémoire de 192 bits. Lancée entre 110 et 130 euros, la carte ne devrait donc pas casser la baraque mais pourrait suffire aux joueurs les moins exigeants. Reste toutefois que son positionnement est plutôt délicat en regard de la Radeon HD 5770 à 100 euros. **Site : www.nvidia.fr**

BRÈVES

Acer plébiscite la 3D



Même si le marché ne semble pas encore mature, Acer n'est pas échaudé et commercialise un second moniteur 3D. Le HN274HL est un modèle de 27 pouces au format 16:9, rétroéclairé à LED et présentant un temps de réponse de 2 ms. Il est livré avec des lunettes actives compatibles avec la technologie 3D Vision de Nvidia. Comptez tout de même 599 euros pour un tel modèle luxueux !

Kingston voit la RAM en noir

Figurant désormais parmi les acteurs de premier plan dans le domaine de la mémoire vive, Kingston décline sa gamme de barrettes HyperX T1 à des modèles gainés d'une robe noire. Outre l'aspect esthétique, on apprécie les excellentes performances de la série Genesis équipée d'un dissipateur thermique exemplaire, dont la fréquence grimpe à 2133 MHz.

Micron et le renouveau des SSD

Le RealSSD C300 compte parmi les disques à mémoire flash les plus populaires du marché ; il se verra désormais talonné par le RealSSD C400, qui exploite la seconde génération du contrôleur Marvel BKK2. Les débits séquentiels sont de 415 Mo/s en lecture et 105 Mo/s en écriture. Décliné en des modèles de 64 à 512 Go, ce SSD présente un bon rapport qualité/prix : comptez 210 euros pour la version 128 Go.



Si la Radeon HD 6990 est la seule solution bi-GPU actuellement, elle devrait être talonnée par la GeForce GTX 590 de Nvidia le mois prochain.

Constructeur Nvidia
Fréquence 830/880 MHz
Fréquence mémoire 1250 MHz
Gravure 40 nm
Mémoire vidéo 4 Go GDDR5
Interface mémoire 256 bits
Longueur 31 cm
Connectiques DVI, 4xMini-DisplayPort
TDP 375/450 Watts
Site www.amd.com
Prix 599 €

EN RÉSUMÉ

Forcément très onéreuse et gourmande, la Radeon HD 6990 remplit son rôle de carte la plus puissante du moment. Mais son rapport qualité/prix n'est pas toujours flatteur.

PLUS
- Les performances brutes
- La connectique complète
- Le système de refroidissement

MOINS
- L'overclocking et son impact sur la garantie
- Le bruit dégagé et le prix

VERDICT 15/20

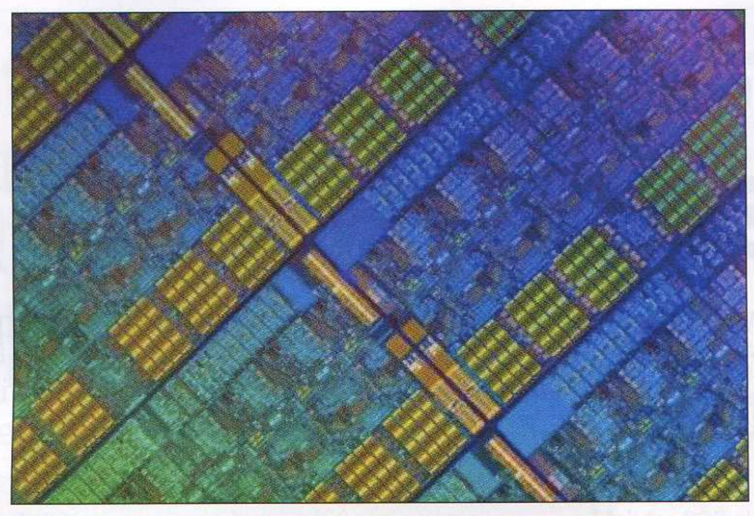
AMD Radeon HD 6990 ■ Le très haut de gamme selon AMD

Dans la chaleur des Antilles

Attendue de longue date, la solution bi-GPU de la famille des Radeon HD 6000 pointe enfin le bout de ses transistors. Autant l'avouer d'emblée : le résultat est à la hauteur de nos espérances, avec des performances quasi-équivalentes à celles d'un CrossFire de Radeon HD 6970. AMD a en effet relevé haut la main le pari de faire tenir ces deux cartes au sein d'un même PCB, autour d'un carénage nécessairement long et large (31 cm) mais pourvu d'un système de refroidissement performant. Par défaut, les deux GPU sont légèrement sous-cadencés par rapport aux modèles d'origine ; un petit interrupteur, caché sous un sceau de protection, permet de basculer entre deux versions du BIOS. L'overclocking est ainsi facilité : avec le second BIOS, vous augmentez la fréquence du GPU à 880 MHz au lieu de 830 MHz, ce qui se traduit par le gain de quelques frames par seconde à l'écran. On s'interroge toutefois quant à la pertinence d'un tel système : si AMD vante clairement les mérites de cette solution dual-BIOS, cet overclocking fait caracoler le TDP à 450 Watts... alors que la norme PCI Express ne prévoit pas une consommation dépassant les 375 W. Certains blocs d'alimentation pourraient ne pas apprécier. Pire : l'overclocking est censé annuler la garantie et AMD entretient un grand flou autour de cette question. Dernier bémol : cette solution haut de gamme se traduit par une consommation électrique très élevée (480 Watts à la sortie de notre PC) et surtout un bruit très dérangeant à plein régime. Si les performances sont au rendez-vous, le jeu en vaut-il nécessairement la chandelle ?

> « Gare à l'overclocking facilité, qui pourrait annuler la garantie. »

Constructeur Intel
Cores/Threads 6/12
Fréquence de base 3,46 GHz
Fréquence max 3,73 GHz
Gravure 32 nm
Cache L3 12 Mo
Nombre de transistors des millions
TDP 130 W
Socket LGA 1366
Site www.intel.com
Prix 930 €



Intel Core i7 990X ■ Le socket 1366 a son mot à dire

Le plus puissant des processeurs

Nous nous étions déjà extasiés sur le Core i7 980X, l'hexa-cœurs le plus rapide et puissant du catalogue d'Intel, sans oublier de rappeler son tarif qui le rendait inaccessible au commun des mortels. Alors que le fondeur se dépêtre actuellement avec ses Sandy Bridge, il remet le couvert avec une légère refonte de ce CPU très haut de gamme prévu pour le socket LGA 1366. Le résultat est sans appel : il s'agit du CPU desktop le plus puissant du moment, qui encaisse sans encombre un overclocking très poussé. Mais à pareil tarif, vous devrez vous contenter de saliver.

EN RÉSUMÉ

Très puissant et prolongeant la durée de vie du socket LGA 1366, le Core i7 990X n'est qu'une pure démonstration technique et un speed-bump du modèle précédent : son prix le rend inaccessible.

PLUS
- Les performances de très haute volée
- Mode turbo et HyperThreading
- Prolongement du socket LGA 1366

MOINS
- Prix démesuré
- Simple mise à jour du Core i7 980X
- Pas d'intérêt dans les jeux vidéo

VERDICT 14/20

Constructeur Roccat
Type Casque + microphone
Gamme de fréquence 20-20.000 Hz
Haut-parleurs 40 mm
Poids 178 grammes
Connectique 2xjack 3,5 mm
Longueur du câble 2,5 m
Site www.roccat.org
Prix 59,99 euros



Roccat Kulo ■ Du son sans casquer

Confort, précision et légèreté

Roccat continue d'étoffer son excellent catalogue d'accessoires destinés aux gamers avec ce Kulo, un micro-casque très performant qui présente le suprême avantage d'être léger et ergonomique. On apprécie la solidité de l'arceau de tête et l'excellent maintien général, qui ne devrait pas vous fatiguer durant vos longues parties. La patte du microphone se tord à loisir et présente une grande solidité. Le son est environnant, avec des basses extrêmement soutenues qui vous plongent au cœur de l'action. Un vrai sans-faute !

EN RÉSUMÉ

Ergonomique et léger, le Kulo distille un son environnant avec des basses très présentes. Un excellent investissement !

PLUS
- Très bon maintien
- Légèreté
- Son de grande qualité

MOINS
- Microphone non-rétractible
- Le casque ne se plie pas
- Un modèle USB est prévu...

VERDICT 17/20

UTILITAIRES

SUMo 2.13

Vous êtes fan des utilitaires et vous n'hésitez jamais à installer les petites applications que nous vous conseillons dans nos colonnes ? Grâce à SUMo, vous supervisez l'ensemble de ces pépites : le logiciel scanne votre disque dur à la recherche de tous les utilitaires que vous avez installés puis vous indique si des mises à jour sont disponibles. Un simple clic droit vous permet alors de les télécharger. **Site : www.kcsoftwares.com**



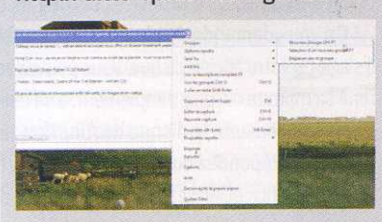
Dropbox Folder Sync 1.2.1

Doit-on encore présenter Dropbox, l'un des services de partage de fichiers les plus populaires de l'année ? Grâce à cet utilitaire développé par un programmeur amateur, vous synchronisez en permanence une série de dossiers locaux avec votre espace en ligne. Vous disposez ainsi d'un plus grand contrôle qu'avec l'utilitaire officiel. **Site : http://tinyurl.com/34trydj**



Ditto 3.17.0.17

Créez en un instant votre revue de presse du web et gérez un presse-papiers multiple sous Windows : grâce à Ditto, vous copiez n'importe quel élément dans une zone unique. À chaque fois que vous pressez les touches Ctrl+C, une nouvelle entrée figure dans le tableau de bord de Ditto. Vous rappelez ainsi un élément précédent en un clic de souris. **Site : http://ditto-cp.sourceforge.net**



Remplacer son disque dur

Besoin de plus de place ? Envie d'un peu plus de vitesse ? Remplacer votre disque dur peut être une solution simple, rapide, et moins onéreuse qu'un investissement dans un SSD. Et vous n'aurez même pas à réinstaller Windows…

DURÉE
60 minutes ou plus
(dépend de la taille de votre disque)

NIVEAU
✓ Avancé

MATÉRIEL
✓ Nouveau disque dur
✓ Clef USB (256 Mo mini)
✓ Tuxboot http://tuxboot.org

Si le SSD est l'arme ultime pour qui veut réduire les temps de chargement dans les jeux, le prix au Go de ces amas de mémoire flash est extrêmement élevé lorsqu'on les compare aux disques durs traditionnels. Il suffit d'aller jeter un œil dans notre Top Hard pour s'en rendre compte : un excellent disque dur d'un To coûte quasiment trois fois moins cher qu'un SSD haut de gamme. En pratique, le prix au Go d'un disque dur haut de gamme reste 23x plus bas que celui d'un SSD. Pour le choix du modèle, nous vous renvoyons au Top Hard. Le seul impératif est de choisir un disque qui ait au moins une taille égale ou supérieure à celle de votre disque actuel (à quoi bon changer sinon ?).

Sans réinstaller Windows !

Si réinstaller Windows est rapide, reconfigurer tous ses paramètres, réinstaller toutes ses applications et l'intégralité de ses jeux, sans oublier ses bookmarks internet, ses emails ou ses sauvegardes de jeux est un enfer. Alors simplifions-nous la vie en clonant notre disque dur. Le concept est très simple, on clone à l'identique les données qui étaient présentes sur l'ancien disque pour les écrire de nouveau sur son remplaçant. Il s'occupera de tout, y compris de le rendre bootable, et il s'assurera que Windows continuera de fonctionner comme si rien ne s'était passé.

> « Ne vous laissez pas intimider par le côté un peu rustre de Clonezilla live. »

Connecter le nouveau disque

Première chose à faire : brancher le nouveau disque sur votre carte mère. Il faut brancher le câble d'alimentation, ainsi qu'un câble Serial ATA. Plutôt que de chercher des câbles, une solution simple est de débrancher votre lecteur de DVD pour y brancher le nouveau disque dur. Ce n'est de toute façon que temporaire !

Il nous faut ensuite installer le logiciel de clonage de disque dur sur une clef USB. Pour cela, nous vous renvoyons à nos instructions sur la page de droite, le logiciel Tuxboot va s'occuper de tout pour nous.

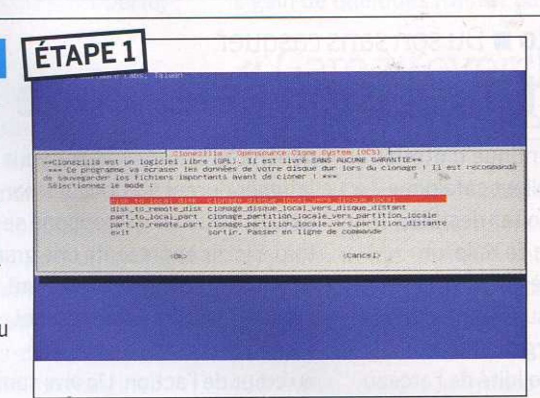
Il ne restera plus que, comme indiqué, de demander à votre carte mère de démarrer sur la nouvelle clef USB bootable que nous avons fraîchement créée. Ne vous laissez pas intimider par le côté un peu rustre de Clonezilla live, le logiciel de clonage que nous utilisons. Après avoir choisi la langue française et sélectionné un clavier Azerty (optionnel), il suffit de se laisser guider comme indiqué ci-dessous. Une fois l'opération terminée, il ne vous reste plus qu'à débrancher l'ancien disque et à fixer/brancher à sa place le nouveau. Vous pouvez désormais rebrancher votre lecteur de DVD. Redémarrez votre machine, l'opération est terminée !

C_WIZ

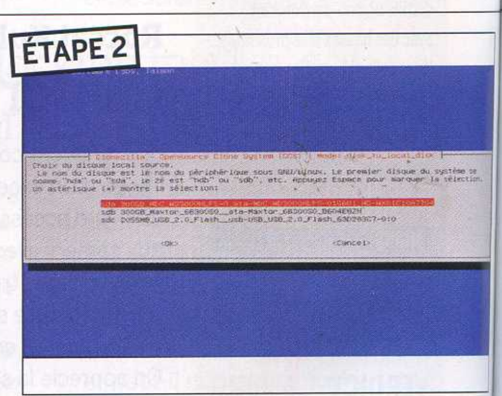
PAS À PAS

1/ Une fois la clef USB prête (voir à droite), démarrez dessus. Après quelques secondes, on vous demandera de choisir la langue et votre clavier. Sélectionnez ensuite device to device puis disk to local disk. **2/ On vous demande de choisir le disque source,** il s'agit de votre ancien disque. Vous pouvez vous repérer à sa marque ou, plus simplement, à sa taille. **3/ Choisissez ensuite le disque destination :** le nouveau disque. **4/ Répondez oui (Y)** à toutes les demandes de confirmation et laissez l'opération se dérouler.

ÉTAPE 1

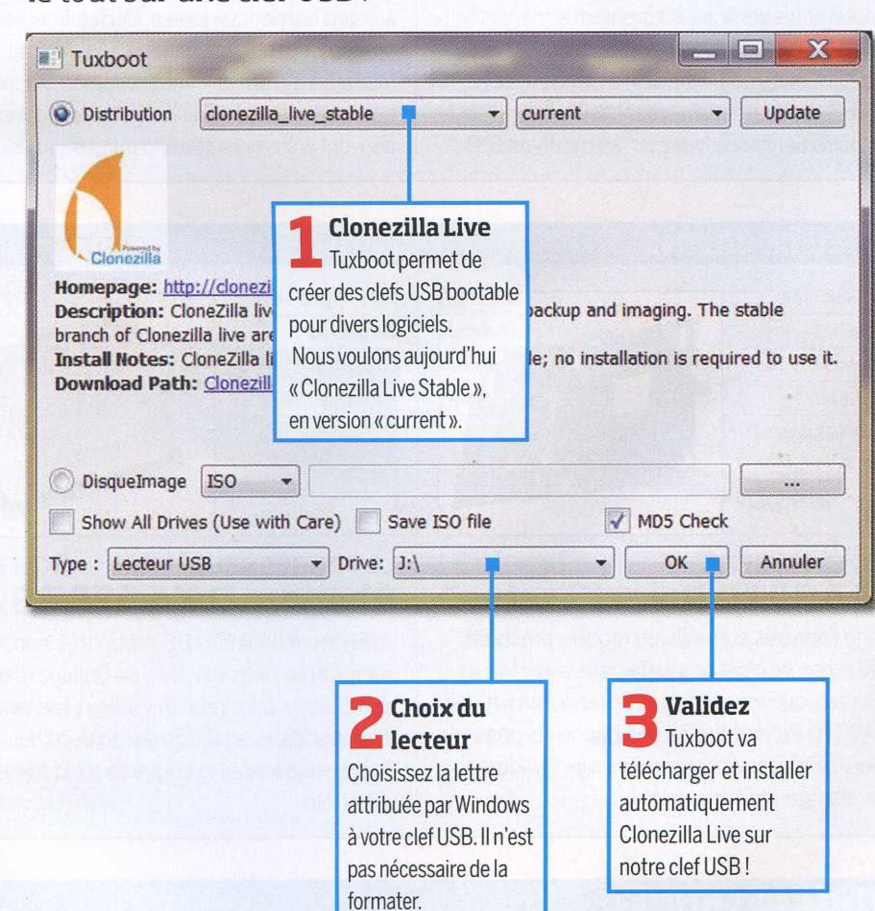


ÉTAPE 2



3 points clés
Créer une clef USB bootable

Le clonage du disque dur ne peut pas s'effectuer sous Windows. Nous allons donc utiliser un logiciel tiers, Clonezilla live qui fonctionne sous Linux, en installant le tout sur une clef USB !

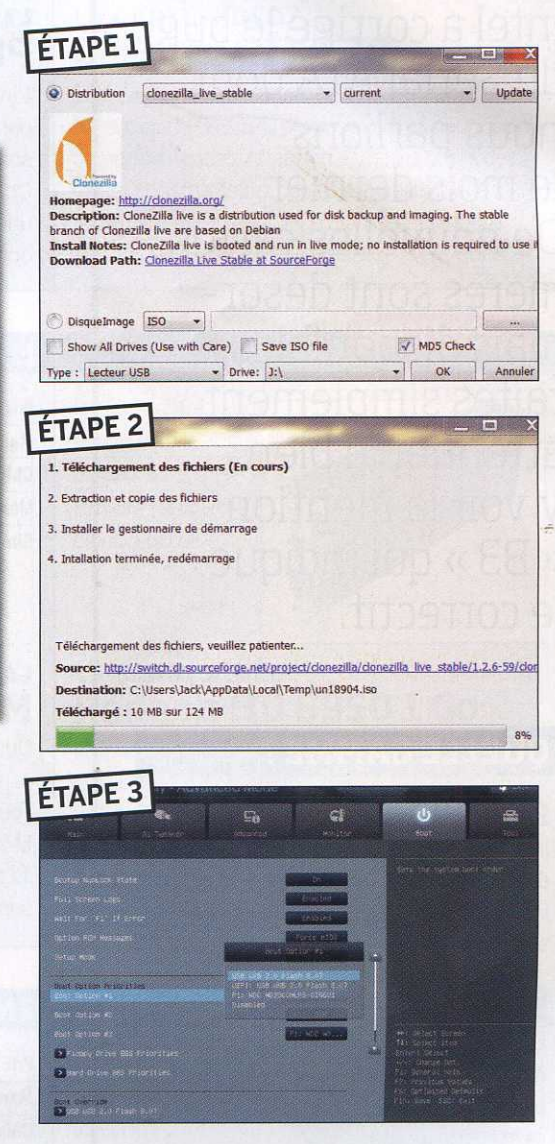


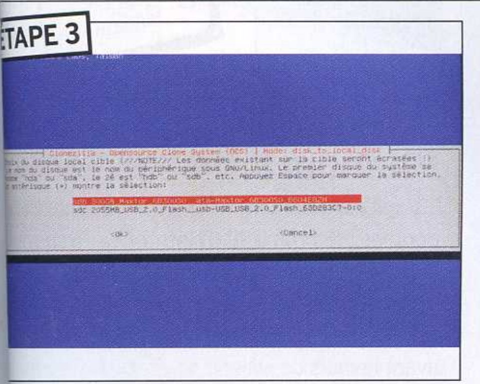
1 Clonezilla Live Tuxboot permet de créer des clefs USB bootable pour divers logiciels. Nous voulons aujourd'hui « Clonezilla Live Stable », en version « current ».

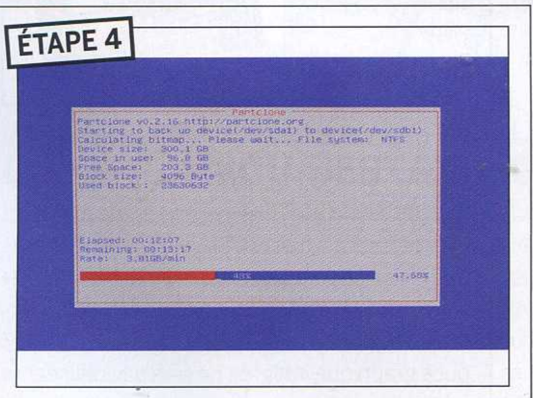
2 Choix du lecteur Choisissez la lettre attribuée par Windows à votre clef USB. Il n'est pas nécessaire de la formater.

3 Validez Tuxboot va télécharger et installer automatiquement Clonezilla Live sur notre clef USB !

1/ Branchez votre clef USB, regardez la lettre que Windows lui attribue et lancez Tuxboot. Suivez les instructions à gauche. **2/ Laissez l'opération** de téléchargement et d'installation se dérouler. **3/ Tuxboot redémarre votre machine.** Allez dans le BIOS (suppr) et choisissez de démarrer sur votre clef USB.







À RETENIR

Comme toujours lorsqu'on manipule des disques durs, il est important d'avoir effectué une sauvegarde de ses données. N'oubliez pas de débrancher votre PC avant de procéder au branchement/débranchement de vos disques durs afin d'éviter tout problème. Pour vous assurer qu'aucun courant résiduel ne reste dans la carte mère, appuyez sur le bouton marche/arrêt de votre PC trois fois après l'avoir débranché. Notez enfin que si vous préférez utiliser un logiciel sous Windows, Easeus propose une version gratuite de Partition Master. Vous pourrez le télécharger sur ce site : www.partition-tool.com/personal.htm

TOP HARD

En un temps record, Intel a corrigé le bug du Serial ATA dont nous parlions le mois dernier. De nouvelles cartes mères sont désormais disponibles, faites simplement attention à bien y voir la mention « B3 » qui indique le correctif.

C_WIZ

QUELLE GAMME ?

HAUT DE GAMME

Il est très facile de dépenser beaucoup d'argent dans un PC. C'est déjà beaucoup plus dur de le faire dans des choses utiles. On privilégie les performances réelles et l'expérience de jeu !

MILIEU DE GAMME

Le rapport qualité/prix des cartes graphiques milieu de gamme est excellent. Nvidia et AMD bataillent sec sur les tarifs pour le bonheur de nos porte-monnaie !

ENTRÉE DE GAMME

Attention à ne pas tout miser sur la carte graphique. Un processeur avec une fréquence haute et des caches non anémiques est indispensable pour faire tourner un jeu moderne.

LES PRIX

Ils sont indiqués sans boîtier, alimentation, DVD ou écran, ce sont en effet les éléments que l'on conserve le plus facilement d'une configuration à l'autre. Rajoutez 300 euros si vous n'avez rien.

HAUT DE GAMME

Prix Environ 150 €
Marque Asus
Chipset P67
Mémoire DDR3
Site www.asus.com



LA CARTE MÈRE
P8P67

L'infame bug du Serial ATA est désormais corrigé par Intel et les versions B3 des cartes mères sont désormais disponibles dans le commerce. On s'en réjouit, mais attention à ne pas acheter une ancienne carte par erreur ! Votre revendeur doit clairement vous indiquer les modèles B3 !

Prix Environ 300 €
Marque Intel
Cœurs 4 (8 avec HT)
Fréquence 3.4 GHz
Site www.intel.com

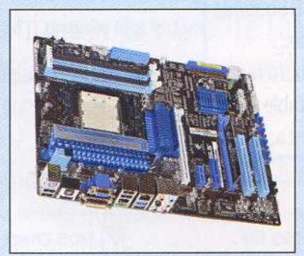


LE PROCESSEUR
Core i7 2600K

Le 2600K d'Intel reste ce qui se fait de mieux aujourd'hui pour un joueur. Certes, Intel vend des processeurs plus chers mais le 2600K fait au moins aussi bien en condition de jeu. Rappelons que ceux qui ne souhaitent pas overclocker peuvent acheter le 2600, identique.

MILIEU DE GAMME

Prix Environ 140 €
Marque Asus
Chipset 890 FX
Mémoire DDR3
Site www.asus.com



LA CARTE MÈRE
M4A89TD Pro

Quand l'on vous conseille un modèle précis de carte mère, ce n'est pas juste pour faire joli. Tous ceux qui nous ont écoutés en achetant une M4A89TD Pro ont droit à une bonne surprise : ils pourront passer aux processeurs Bulldozer sans changer de carte mère !

Prix Environ 165 €
Marque AMD
Cœurs 4
Fréquence 3.5 GHz
Site www.amd.com

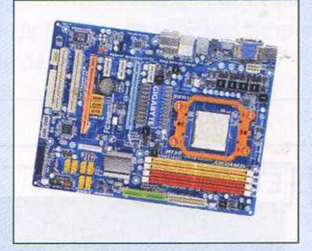


LE PROCESSEUR
Phenom II X4 970 BE

Le Phenom II X4 970 BE est un très bon compromis, mais l'arrivée de Bulldozer en juin devrait vous faire réfléchir à deux fois avant d'investir dans un PC de jeu aujourd'hui. Et puis, dites-vous que juin, ce n'est après tout pas si loin.

ENTRÉE DE GAMME

Prix Environ 70 €
Marque Gigabyte
Chipset 785G
Mémoire DDR3
Site www.gigabyte.com.tw



LA CARTE MÈRE
MA785G-UD3H

Les cartes mères 785G deviennent de plus en plus délicates à trouver. Si c'est le cas, sachez que les cartes équipées d'un chipset 880G sont toutes aussi recommandables pour nos configurations d'entrée de gamme. La puce graphique intégrée ne sera pas utilisée.

Prix Environ 145 €
Marque AMD
Cœurs 4
Fréquence 3.4 GHz
Site www.amd.com

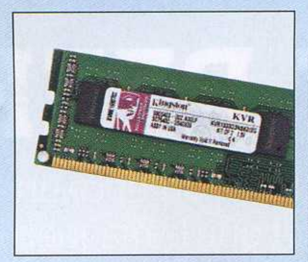


LE PROCESSEUR
Phenom II X4 965

Il s'agit littéralement de la dernière ligne droite pour les Phenom II, AMD introduira en sus des Bulldozer (les FX), des remplaçants pour le marché de l'entrée de gamme (A8, A6, A4). Ces derniers ne débarqueront cependant pas avant le mois de juillet.

BUDGET 1045 €

rix Environ 45 €
arque Kingston
réquence 1333 MHz
arrettes 2 x 2 Go
ite www.corsair.com



A MÉMOIRE
ValueRAM 4 Go

Même si l'on aimerait vous faire acheter plus e mémoire, les jeux continuent à employer es exécutables 32 bits qui n'utiliseront jamais lus de 2 Go de mémoire. 4 Go suffiront donc i vous ne faites que jouer. Sinon, faites-vous laisir, les prix sont fantastiques !

Prix Environ 220 €
Marque Crucial
Taille 128 Go
Type Mémoire flash
Site www.crucial.com



LE DISQUE DUR
C300

Attention, le C400 va débarquer d'ici quelques semaines. Si vous n'êtes pas complètement pressé, il peut être utile d'attendre de savoir ce que vaudront ces futurs SSD. Notez qu'une inconnue persiste sur la fiabilité du 25 nm. Restons prudents, dans le doute.

Prix Environ 320 €
Marque AMD/ATI
DIRECTX 11
Mémoire 1 Go GDDR5
Site ati.amd.com

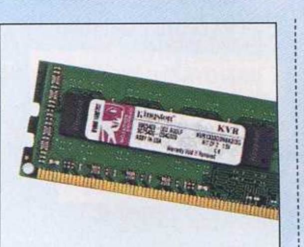


LA CARTE VIDÉO
GeForce GTX 570

Elle n'a pas le meilleur rapport qualité prix de l'histoire, mais la GTX 570 propose un très haut niveau de performances. Attention à trier les offres des divers constructeurs, car les prix varient très fortement. La Radeon HD 6970 est une bonne alternative aux prix/performances identiques.

BUDGET 655 €

rix Environ 45 €
arque Kingston
réquence 1333 MHz
arrettes 2 x 2 Go
ite www.kingston.com



A MÉMOIRE
ValueRAM 4 Go

es Phenom II ne savent pas exploiter correctement la bande passante mémoire. Pas la peine 'investir des fortunes dans des barrettes haut e gamme au design profilé, elles ne feront que endre l'intérieur de votre boîtier plus sémillant. 333 MHz suffisent !

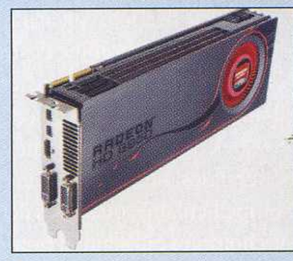
Prix Environ 75 €
Marque Western Digital
Taille 1 To
Type Plateaux
Site www.wdc.com



LE DISQUE DUR
Caviar Black

1 To reste le choix de la raison. Les modèles 2 To et plus ont encore des taux de pannes un peu trop elevés à notre goût pour que nous puissions vous les conseiller sans crainte. Le Caviar Black reste la référence avec ses 64 Mo de mémoire cache et son interface SATA III.

Prix Environ 230 €
Marque AMD
DIRECTX 11
Mémoire 1 Go GDDR5
Site ati.amd.com



LA CARTE VIDÉO
Radeon HD 6950 1 Go

Le lancement de la 560 Ti s'est accompagné de l'arrivée d'une version 1 Go de la Radeon HD 6950. Cette dernière dispose d'un rapport qualité/prix pour le moins excellent, mais la carte de Nvidia est une alternative tout à fait honnête pour ceux qui le souhaitent.

BUDGET 505 €

rix Environ 45 €
arque Kingston
réquence 1333 MHz
arrettes 2 x 2 Go
ite www.kingston.com



A MÉMOIRE
ValueRAM 4 Go

est interdit d'installer sur un PC de joueur euf en 2011 autre chose qu'un Windows 7 4 bits. XP est obsolète par sa non gestion e DirectX 10 et supérieurs, et la gestion des sques et des SSD réclame un Windows 7 our que l'on puisse en tirer la quintessence.

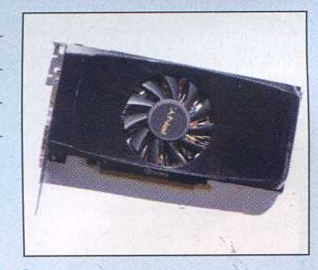
Prix Environ 75 €
Marque Western Digital
Taille 1 To
Type Plateaux
Site www.wdc.com



LE DISQUE DUR
Caviar Black

Explosons notre budget en passant notre configuration d'entrée de gamme sur un Caviar Black ! Notez que vous pourrez toujours trouver d'excellents autres modèles chez Seagate/Maxtor, Samsung ou Hitachi. Cette dernière marque ayant été rachetée par Western.

Prix Environ 170 €
Marque Nvidia
DIRECTX 11
Mémoire 1 Go GDDR5
Site www.nvidia.com



LA CARTE VIDÉO
GeForce GTX 460 1 Go

La GeForce GTX 460 1 Go est une excellente affaire, pour peu que l'on l'achète à son vrai prix. La plupart des revendeurs font gonfler les prix de ces cartes dont les prix publics ont chuté trop vite pour leurs goûts. Attention aux effets de stocks et au modèle 768 Mo.

JUILLET 2001

ET POKE ET PEEK

Quand on se retrouve à devoir boucler dans l'urgence un mag de 200 pages, qu'il est 6 h du mat, et que le maquettiste à qui vous confiez la création de couv est imaginaire, on obtient un beau Joystick jaune fait à l'arrache. Joli, non ?

Si j'en crois les diverses publicités figurant dans ce Joystick 128, en 2001 les adorateurs du pingouin ont une mauvaise image d'overclockeurs fous aux cheveux gras, prompts à négliger leur hygiène corporelle histoire de zoner sur leurs PC voire, pour les plus hardcore, sur leurs minitels. Mais les maîtres communicants de l'époque ne sont pas dupes. Ils savent que derrière son armure de no life, le geek reste un homme désireux de plaire en société pour attirer une femelle à la peau douce. Voilà pourquoi en cet été caniculaire, Joystick déborde de réclames triviales, vantant les mérites de quelques shampoings antipelliculaires ou autres déodorants « pour les hommes qui sentent bon ».



DEMAIN...

Mais tout ça, c'est de l'argent gâché, ma bonne dame. Je vous le dis, en juillet 2001, Joystick revenait juste de l'E3, les cales lourdes de butin, et aucun joueur digne de ce nom n'aurait songé à prendre une douche, afin de se délecter des preview de Il-2 Sturmovik, Max Payne, Neverwinter Nights, Morrowind, Warcraft III, Unreal 2 ou encore Mafia. Salon oblige, il y a des titres colossaux à l'affiche ce mois-ci, mais peu de tests. Operation Flashpoint et Startopia ont tout juste le temps de s'offrir respectivement un bon 93 % et un Megastar. Et pour nous peindre un avenir toujours plus radieux, Caféine achève Windows Millenium avec un cimeterre, en testant la bêta 2 de Windows XP qu'on nous présente comme un Saint Graal capable de réunir le meilleur Windows 9X/Me et Windows NT/2000. Et effectivement, XP, c'était autre chose que cet infâme Vista. Avec tout ça, demain s'annonçait grandiose.

MYSTIQUE ÉPIPHANIE

Seulement voilà ! Ce que je vais maintenant écrire sous vos yeux médusés, lecteur, est incroyablement triste. Vous ne vous en remettrez jamais. Aujourd'hui, en 2011, vous savourez votre Joystick. Écrasé contre la porte d'un métro surchauffé et bringuebalant, vous rêvez de tous ces jeux qui font notre actualité : Duke Nukem Forever (FPS), The Elder Scroll V (RPG), Shogun Total War 2 (RTS) ou Star Wars the Old Republic (MMO). Apprenez qu'en 2001, les jeux dont on parlait n'étaient autres que : Duke Nukem Forever (FPS), The Elder Scroll III (RPG), Shogun Warlords (RTS) ou Star Wars Galaxies (MMO). A dix ans d'écart, l'actu est la même à quelques variantes près. Pourtant, croix de bois, croix de Lorraine, cette liste édifiante est loin d'être exhaustive. Rien n'a changé. La série des Age of faisait rêver les ados, et Richard Garriott racontait déjà tout un tas d'absurdités. Le pire, c'est qu'à l'époque, Cyrille Baron ouvrait déjà le magazine par un édito coup de gueule à l'encontre des suites de jeux. « La majorité des projets qui se montent dans l'industrie du jeu sont des suites, des suites de suites, et des suites de suites de suites ». Cette phrase a dix ans. Aujourd'hui, qu'elle semble vraie ! Et qu'elle est triste...

LUCKY


Croyez-le ou non, mais Morrowind se termine en 4 minutes.


Le mauvais goût a un nom : Savonf... euh, Startopia.

PokerStrategy.com
The Professional Poker School

Avec plus de 4 000 000 de membres, PokerStrategy.com est la plus grande école de poker communautaire au monde.

Devenez un joueur de poker talentueux

La meilleure formation de poker – gratuitement !

- Des articles et des vidéos dans votre langue
- Des avis personnels de la part de joueurs professionnels de poker



Des vidéos pédagogiques



Passez notre quiz et recevez $50 gratuits !

- 20 questions sur la stratégie, sans connaissances préalables nécessaires
- 50$ sur la room de poker de votre choix (PartyPoker, Full Tilt, PokerStars, ...)



Un site clair et concis



Rejoignez une grande communauté !

- Entrez en contact avec d'autres joueurs, des débutants et des professionnels du poker
- Discutez de poker dans notre forum



La plus grande communauté de poker

PokerStrategy.com est la première communauté online de poker avec plus de 4 millions de membres et des centaines de coachs de poker professionnels à travers le monde. Notre but est de parler du poker aux gens : un jeu de stratégie difficile mais amusant. 220 employés à plein temps et 20.000 messages journaliers sur notre forum en 18 langues font de PokerStrategy.com la communauté la plus vivante et innovante au monde.





Des sessions de coaching live

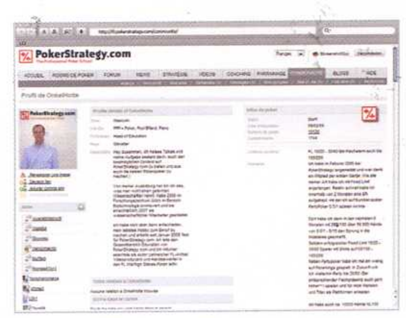


Cela vous intéresse ?

Si oui, n'attendez plus et rejoignez dès maintenant la plus grande communauté de poker au monde.







Connectez-vous avec les autres joueurs